UNIVERSIDAD VILLA RICA

ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

“DISCURSO CINEMATOGRÁFICO DE CIENCIA FICCIÓN: EL USO DE LA CRÍTICA SOCIAL EN SU CONTENIDO ARGUMENTAL”

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA:

MARIANA YOLANDA VÁZQUEZ PÉREZ TEJADA

Director de Tesina
MTRA. ZULLY TOCAVEN CONSTELA

Revisor de Tesina
LIC. FERNANDO ERNESTO ORDOÑEZ GUERRERO

BOCA DEL RÍO, VER. ***MARZO 2018***

Universidad Nacional Autónoma de México
UNAM
Biblioteca Central
Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE

- **INTRODUCCIÓN……..……...1**
  - Objetivos
    - Objetivos generales
    - Objetivos específicos
  - Metodología
- **CAPÍTULO 1: CIENCIA FICCIÓN……..……..……6**
  - 1.1 Orígenes y etapas
    - 1.1.1 Proto-ciencia ficción (previo a 1818)
    - 1.1.2 Ciencia ficción primitiva
    - 1.1.3 La edad de oro (1938-1950) y la Edad de Plata (1951-1965) de la ciencia ficción
    - 1.1.5 La nueva ola (1965-1972)
    - 1.1.5 El *"cyberpunk"*
    - 1.1.6 *"Postcyberpunk"*
  - 1.2 Tipos de ciencia ficción
  - 1.3 Subgéneros de la ciencia ficción
    - 1.3.1 Distopía

1.3.2 Ucronía

1.3.3 *“Cyberpunk”*

1.3.4 *“Post-cyberpunk”*

1.3.5 *“Cyberprep”*

1.3.6 Sci-Fi militar

1.3.7 “*Space opera”*

1.3.8 Retrofuturismo

1.3.9 *“Nowpunk”*

1.3.10 *“Bitpunk”*

1.3.11 *“Nanopunk”*

1.3.12 *“Biopunk”*

1.3.13 *“Elfpunk”*

1.3.14 *“Mythpunk”*

1.3.15 *“Dreampunk”*

1.3.16 *“Ecopunk”*, *“greenpunk”*, *“solarpunk”*

1.3.17 Ciencia ficción post- apocalíptica

1.3.18 Ciencia ficción de horror

1.3.19 *“Mannerspunk”*

- **CAPÍTULO 2: CINE DE CIENCIA FICCIÓN……43**
  - 2.1 Origen y evolución del cine
    - 2.1.1 Inventos previos al cinematógrafo: El pre-cine
    - 2.1.2 El cinematógrafo de los hermanos Lumière
  - 2.2 Géneros cinematográficos
    - 2.2.1 Los géneros cinematográficos básicos: documental y ficción
    - 2.2.2 Clasificación de los géneros cinematográficos de ficción
    - 2.3 Ciencia ficción como género cinematográfico
    - 2.3.1 Comienzos del cine de ciencia ficción
    - 2.3.2 La época del cine sonoro
    - 2.3.3 Los años sesenta, setenta y ochenta
    - 2.3.4 Décadas de 1990 y 2000

- 2.4 Temas
- 2.5 Crítica social en el cine de ciencia ficción

- **CAPÍTULO 3: CIENCIA FICCIÓN CON CRÍTICA SOCIAL……..……..……...89**
  - 3.1 *Blade Runner* (1982)
  - 3.2 *V for Vendetta* (2005)
  - 3.3 *Idiocracry* (2006)
  - 3.4 *District 9* (2009)
  - 3.5 *The Lobster* (20015)

- **CAPÍTULO 4: CONCLUSIONES……126**
- **BIBLIOGRAFÍA…….. 137**

INTRODUCCIÓN

La ciencia ficción, en cualquiera de sus vertientes (sea literaria, fílmica, etc.), se identifica porque incluye, de algún modo, uno o varios elementos relacionados con la ciencia y la tecnología. Sus historias pueden alterar las leyes de la naturaleza o plantear como realidades las suposiciones que se hacen con respecto al futuro, incorporando desde máquinas que rompen las barreras del tiempo hasta seres procedentes del espacio exterior, pasando por la presencia de los más variados artilugios tecnológicos. Esto da origen a muchos subgéneros y a que, a veces, se clasifiquen como de Sci-Fi obras más cercanas a la fantasía o al terror, por ejemplo.

Hablando en específico de la pantalla grande, la crítica de cine Vivian Sobchack explica que el cine de ciencia ficción es *"un género cinematográfico que hace énfasis en la ciencia actual, extrapolable o especulativa, y el método empírico, relacionándose con un contexto social que está menos enfatizado, pero aún presente, trascendentalismo de la magia y la religión, en un intento de reconciliar al hombre con*

lo desconocido"[1]. Hoy día es, sin duda, una tendencia que ha consagrado a muchos de los cineastas más famosos.

También es, definitivamente, uno de los géneros fílmicos más antiguos, pues su nacimiento se remonta a principios del siglo XX, de la mano de los primeros creadores de efectos especiales, como es el caso del francés George Méliés, cuya desbordada fantasía fue una influencia importante para los directores que decidieron explorar en el cine la imaginación y los avances científicos.

El cine, como todo el mundo sabe, está calificado como "el séptimo arte"; es decir, sus producciones, sin importar cuál sea su género, no necesitan ninguna justificación porque, en primera instancia, se hacen para agradar al público, como un medio de expresión para los directores y con la idea de contar algo desde una perspectiva estética. No obstante, más allá del valor artístico que puedan tener, cuando se habla de filmes de ciencia ficción se alude a un género cinematográfico que puede tener un enorme poder de persuasión sobre las audiencias. Esto se da desde distintos puntos de vista, como el hecho de que las cintas de Sci-Fi pueden contribuir a desarrollar en los públicos la imaginación y la creatividad, además de, en ocasiones, acercarlos al desarrollo de las ciencias de una forma amena e incluso entrañable, promoviendo el interés por el saber.

Pero también las películas de ciencia ficción pueden tener un compromiso más profundo con los espectadores, presentándoles incluso cuestiones de naturaleza social y hasta filosófica, motivando la reflexión acerca de la realidad o de los futuros posibles. Y es precisamente esta idea la que impulsó el desarrollo de la presente tesina: el poder del cine de Sci-Fi para presentar críticas sociales sobre diferentes temáticas (discriminación, ecología, genocidios, deterioro cultural, pérdida de valores…) de tal manera que sean más cercanas al público al estar presentadas a través del cristal de la ficción, provocando que personas que tal vez no prestaran atención a esos asuntos se interesen por ellos al verlos tratados en la pantalla grande.

---

[1] CASTAÑEDA, U. (2015): "Cine de ciencia ficción: del origen a la cumbre de los años 80", *Ciudadanos en red.com.* Disponible en http://ciudadanosenred.com.mx/cine-de-ciencia-ficcion-del-origen-a-la-cumbre-de-los-anos-80/.

La inclinación que siente el público hacia las cintas de Sci-Fi ha permitido que éstas lleguen a ejercer influencia en muchos aspectos de la vida cotidiana. Sobre todo, en los últimos tiempos, la mayoría de las películas de ciencia ficción no solamente sorprenden con sus planteamientos acerca del futuro, con sus propuestas de adelantos tecnológicos, con sus extraterrestres o con la posibilidad de poder viajar en el tiempo -por mencionar sólo algunos temas-, sino que también buscan entregar al público un mensaje más profundo, indagando en otras cuestiones de interés como las problemáticas sociales o existenciales. Es decir, más allá de la espectacularidad de los efectos especiales y lejos de concentrarse sólo en el entretenimiento o en servir como válvula de escape para que los espectadores puedan -al menos durante el tiempo que dura la proyección- evadirse de su cotidianeidad, los contenidos de los filmes se encuentran matizados por una notoria crítica social que se centra, por lo general, en las consecuencias negativas que las acciones humanas actuales van a tener en el futuro, presentando sociedades dominadas por sistemas políticos autocráticos o imperialistas, tecnologías de punta al servicio de unos cuantos o que han deteriorado las relaciones humanas (el eterno conflicto hombre-máquina), un mundo agotado por el abuso de los recursos, el planeta en manos de invasores extraterrestres, etc.

Con el camuflaje de un argumento de Sci-Fi, los cineastas pretenden dar una visión metafórica que contribuya para que la gente abra los ojos y enfrente la realidad, tanto la actual como la que podría vivirse el día de mañana si el crecimiento tecnológico, los cambios políticos y otras variables no evolucionan a la par del desarrollo social. De ahí la idea de realizar este estudio, enfatizando la necesidad de que, al ver una película de ciencia ficción, se mire más allá del mero entretenimiento, tratando de descubrir el mensaje y la crítica social que están implícitos (o explícitos a veces) en el filme.

OBJETIVOS

Objetivos generales

Analizar la presencia de la crítica social en el cine contemporáneo de ciencia ficción.

Objetivos específicos

- Describir los antecedentes y el nacimiento del cine.
- Identificar los diferentes géneros cinematográficos.
- Definir qué es la ciencia ficción, su nacimiento y su desarrollo en el terreno literario.
- Identificar los distintos subgéneros de la ciencia ficción.
- Describir el surgimiento y la evolución de la Sci-Fi como género fílmico.
- Analizar los tipos de ciencia ficción que existen, así como las temáticas principales que el género maneja.
- Explicar la presencia de la crítica social en el cine de ciencia ficción con base en el análisis de algunas cintas de éste género.

METODOLOGÍA

Para llevar a cabo esta tesina fue preciso contar con una base teórica que permitiera fundamentar la premisa que sirvió como punto de partida, la cual aludía a la presencia de elementos de crítica social en el cine contemporáneo de ciencia ficción. Para ello se hizo uso de la técnica de investigación documental, que es definida como *“la selección y recopilación de información por medio de la lectura y crítica de*

materiales bibliográficos"[2] es decir, se sustenta en la revisión de libros, revistas, periódicos y fuentes en línea. En este caso, la investigación documental se basó en datos obtenidos a partir de libros especializados en cine y en ciencia ficción; y también, dada la naturaleza del estudio, fue fundamental el uso de Internet, donde se revisaron sitios dedicados a la cultura cinematográfica y a la ciencia ficción.

El estudio que se realizó puede calificarse como descriptivo. Se considera como descriptiva toda investigación que pretenda explicar los rasgos más importantes de un fenómeno determinado como, por ejemplo, las causas de su aparición, cuál es su frecuencia y cómo ha sido su desarrollo; es como una forma de reconstruir la realidad a fin de comprenderla de mejor manera[3]. Se hizo uso de este tipo de estudio porque la idea era exponer las características principales y distintivas de la Sci-Fi para luego centrar el interés en las posibilidades del género, en su vertiente cinematográfica, para hacer uso de la crítica social presentada bajo el disfraz de la ficción.

[2] ÁVILA BARAY, H.L. (2006): *Introducción a la metodología de la investigación,* Ciudad Cuauhtémoc, EUMED, p. 49.
[3] GALÁN AMADOR, M. (2012): "Investigación descriptiva", *Metodología de la investigación. Manuel Galán Amador*. Disponible en http://manuelgalan.blogspot.mx/2012_08_26_archive.html.

CAPÍTULO 1
CIENCIA FICCIÓN

1.1 Origen y etapas

"La ciencia ficción es un género de narraciones imaginarias que no pueden darse en el mundo que conocemos, debido a una transformación del escenario narrativo, basado en una alteración de coordenadas científicas, espaciales, temporales, sociales o descriptivas, pero de tal modo que lo relatado es aceptable como especulación racional" [4]. Hugo Gernsback, editor de una de las primeras revistas del género de ciencia ficción, *Amazing Stories*, en el año de 1929 acuñó el término y definió a este género vanguardista como *"narraciones fantásticas entremezcladas con hechos científicos y visiones proféticas"* [5].

También conocida como literatura de anticipación, Sci-Fi es el término popular con que se conoce a uno de los géneros derivados de la literatura de ficción, junto con

[4] GALLEGO, E. y SÁNCHEZ, G. (2005): "¿Qué es la ciencia ficción*?", El Sitio de Ciencia Ficción.* Disponible en https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm.
[5] MARTÍNEZ, Y. (2005): "La ciencia ficción tiene su origen en la Antigüedad", *Tendencias21. Tendencias literarias.* Disponible en http://www.tendencias21.net/La-ciencia-ficcion-tiene-su-origen-en-la-Antig%C3%BCedad_a662.html.

la literatura fantástica y la narrativa de terror, diferenciándose de las dos anteriores por la incorporación de elementos científicos.

Es a partir del año de 1818 cuando el género de ciencia ficción comienza a tomar la forma de lo que llegaría a ser en la actualidad; fue entonces que los elementos básicos de este tipo de literatura -la reflexión científica y la búsqueda por la definición del hombre- son introducidos durante el comienzo de la revolución industrial con la novela gótica *Frankenstein* de Mary Shelley[6].

1.1.1 Proto-ciencia ficción (previo a 1818)

Como se dijo, a *Frankenstein* de Mary Shelley se le reconoce como la primera narración de ciencia ficción, ya que es la primera obra literaria en incorporar a su argumento contenido similares a los empleados en la ficción científica que se conoce actualmente; sin embargo, hay quienes encuentran elementos, características o rasgos de ciencia ficción en leyendas y mitos muchos siglos antes. Por ejemplo, la épica de Gilgamesh, poema que data desde la época de Mesopotamia y que es considerada como uno de los relatos más antiguos en la historia de la humanidad, narra una historia sobre la búsqueda del conocimiento absoluto y aventuras en la búsqueda de la inmortalidad; y la posibilidad técnica de volar y la alusión a la construcción de robots se hallan en el mito griego de Dédalo e Ícaro, este último retomado en el *Icaromenipo* de Luciano de Samosata, donde el filósofo Menipo, queriendo encontrarse con Zeus para cuestionarle sobre la verdad, se ata un ala de águila a su brazo derecho, una de buitre al izquierdo y vuela hacia los cielos, llegando a la luna, habitada por espíritus, y luego continúa hasta dejar atrás el sol y acercarse a su destino (los dioses, disgustados por su osadía, le arrebataron las alas).

Por relatos como éste, Luciano -escritor griego del siglo II a.C.- está considerado como el padre de la ciencia ficción, en especial debido a su obra *Una historia*

[6] “La novela de ciencia ficción: una introducción”, *Novela de ciencia ficción*, Biblioteca Nacional de España. Disponible en http://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/NovelaCienciaFiccion/Introduccion/.

verdadera, que narra su viaje, en compañía de un grupo de aventureros, más allá de los Pilares de Hércules (el estrecho de Gibraltar) hasta una isla cuyos ríos son de vino y en la que viven fantásticos seres con cuerpo de mujer arriba y en la parte inferior raíces como si fueran viñas. De nuevo en el mar, su nave es alzada por los aires y empujada por un fuerte viento hasta llegar a la luna, donde los hombres se casan con hombres y los ejércitos del rey -compuestos por criaturas extravagantes, mezcla de distintos animales e incluso vegetales- pelean con los habitantes del sol -otros seres fantásticos- por el planeta Venus[7].

En la literatura del siglo XIV ya se abordaban cuestiones referentes a viajes imaginarios e historias acerca de seres extraños que habitaban en tierras distantes. De hecho, el viaje a la luna fue objeto de iniciativas literarias mucho antes de 1818. Una de las obras más conocidas, que demuestra esta temprana aproximación al género, es *L'autre monde* (1657/62) de Cyrano de Bergerac, considerada como una de las primeras novelas de ciencia-ficción; se divide en dos partes: *Histoire comiqué des Estats et empires de la Lune* e *Histoire comiqué des Estats et impires du Soleil*, donde se plantea la idea de que *"hay mundos infinitos en un mundo infinito"* [8], tanto macrocósmicos como microcósmicos. Otro ejemplo es *The Adventures of Baron Munchausen*, aparecida en el siglo XVIII en sus dos ediciones, es decir, tanto el texto de Rudolf Erich Raspe como el de Gottfield August Bürger. No se puede dejar fuera *Somnium* de Johannes Kepler del año 1623, que trata de un aventurero islandés que viaja a la luna, además de hacer referencia a la preocupación de Kepler por el tema de cómo se verían los movimientos de la Tierra observados desde este satélite. Un dato curioso sobre dicho texto es que contiene cálculos astronómicos que sólo sirven como complemento a la ficción[9].

---

[7] ALVARADO VEGA, Ó.G. (2015): "La literatura de ciencia ficción: Una mirada al futuro en tiempo presente", *Humanidades*, vol. 5, no. 2, San José de Costa Rica, Universidad de Costa Rica, p. 4.
[8] MARTÍN, C. (2001): *De la unicidad a la pluralidad de los mundos*, Cádiz, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz, p. 153.
[9] PICKOVER, C.A. (2011): *De Arquímides a Hawkin. Las leyes de la ciencia y sus descubridores*, Barcelona, Crítica, p. 92.

Habrá muchos que cuestionen la calificación de estas obras como ciencia ficción, y ni siquiera como proto-ciencia ficción; pero, de todas formas, cualquiera de estos clásicos cuentos hereda gran parte del espíritu del racionalismo cartesiano del siglo XVII que sentó las bases de la ciencia moderna.

Peter Nicholls y John Clute, en *The Encyclopedia of Science Fiction*, ponen en duda la existencia del género antes de finales del siglo XVII; pero citan como precursor a Tomás Moro, quien, en su más famosa obra, *Un verdadero pequeño libro de oro, no menos beneficioso que entretenido, sobre el mejor estado de una república y de la nueva isla de Utopía* (1516), describe en forma de narración una sociedad perfecta que vive felizmente en una isla. Según Bloch, *Utopía* es, quizá, la primera descripción en la Edad Moderna del sueño democrático-comunista, esbozado por Moro a partir de filósofos que le precedieron, como Anaximandro, Protágoras y, por supuesto, Platón[10].

Sin embargo, casi todos los expertos en esta temática reconocen que la obra que sirvió como parteaguas en la concepción de la literatura de ficción científica fue la obra de Shelley, reconociendo y tomando todo lo previo a esta obra, y a los trabajos de Edgar Allan Poe y otros escritores de la primera mitad del siglo XIX, como "proto-ciencia ficción". Todos ellos se situaban en la tradición de la literatura gótica o de horror, con elementos consistentes de especulación científica[11].

Con base en lo mencionado en los párrafos anteriores, proto-ciencia ficción es, entonces, el nombre dado a la primera etapa en la evolución del género de ciencia ficción, en la cual los primeros elementos científicos característicos de éste se incorporaron a las narraciones literarias, los mitos, las leyendas, etc. Aunque nunca se denominaron ficciones científicas, los temas que se desarrollaron en las obras son muy similares a los que se pueden encontrar hoy en día[12] y si bien no daban cabida a

---

[10] AGUILERA, M. (2014): "Pensadores y utopías", *Crítica.* Disponible en http://www.revista-critica.com/la-revista/monografico/reportajes/382-pensadores-y-utopias.
[11] CARDOSO, C.F. (2001): *Ensayos*, San José, Editorial de la Universidad de Costa Rica, p. 130.
[12] GALÁN RODRÍGUEZ, C. (2007): "5. *Imago mundi*: las lenguas imaginarias de la ciencia ficción", en SARMIENTO, R. y VILCHES, F., coords.: *Neologismos y Sociedad del Conocimiento: Funciones de la lengua en la era de la globalización*, Col. Fundación Telefónica, Barcelona / Madrid, Ariel / Universidad Rey Juan Carlos, pp. 64-65.

especulaciones científicas o tecnológicas, tuvieron como resultado el nacimiento de una de las ramas más populares y complejas dentro de la literatura de ficción.

1.1.2 Ciencia ficción primitiva (1818-1937)

La ciencia ficción surgió como una rama de la literatura fantástica cuando empezaron a introducirse elementos de índole científica, derivados del gran desarrollo tecnológico del siglo XIX (1800), que dieron origen a los grandes avances del siglo XX; por este motivo se le llama “ciencia ficción primitiva” a toda obra de ficción científica, abarcando desde *Frankenstein* de Mary Shelley (1818) hasta las obras de H.G. Wells, como *The Time Machine* (1895), siendo la característica más importante que las especulaciones de los autores solían girar en torno a las ciencias físicas y naturales y sus derivaciones tecnológicas[13].

Esta etapa de la ciencia ficción coincide con la Revolución Industrial, por lo que los autores característicos de la época, inspirados en el progreso de la ciencia y la tecnología, incorporaron a sus obras, en distintos momentos históricos, predicciones o anticipaciones relacionadas con el progreso científico-tecnológico de sus épocas; y es así como apareció una nueva manera de hacer literatura. Así, no se puede entender el nacimiento y desarrollo de la Sci-Fi al margen del progreso y la evolución tecnológica de la sociedad a partir, precisamente, de la Revolución Industrial[14].

Otros aspectos característicos de la ciencia ficción primitiva son los viajes interplanetarios y personajes ajenos a la realidad como robots y extraterrestres; también novedosos artefactos son elementos característicos de las obras donde se anticipa la exploración y colonización del espacio.

Julio Verne y H. G. Wells son dos de los autores más característicos de esta etapa. El primero rescata una ciencia basada en invenciones y describe, en una gran cantidad de novelas de aventuras, viajes a la luna (*De la Terre à la Lune. Trajet direct*

[13] BARCELÓ, M. (2008): *La ciencia ficción*, Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya, s/n.
[14] SÁNCHEZ, S. (2007): *Películas clave del cine de ciencia ficción*, Barcelona, Ma Non Troppo, p. 15.

en 97 heures) y viajes al fondo del mar (*Vingt mille lieues sous les mers*) más de 100 años antes de que fueran posibles, así como otras cosas interesantes como viajes en globo (*A voyage in a balloon*) y la posibilidad de llegar al centro de la Tierra (*Voyage au centre de la Terre*). Wells, por su parte, incorpora en su narrativa de ciencia ficción la crítica social y otra de sus obras más famosas es *The War of the Worlds* (1897).

1.1.3 La edad de oro (1938-1950) y la edad de plata (1951-1965) de la ciencia ficción

Astounding Stories fue una revista quincenal de ciencia-ficción que apareció en los Estados Unidos de América en 1930 como un encargo de William M. Clayton a uno de sus redactores, Edwin Bates. Nacida para hacer competencia a publicaciones similares, en especial *Amazing Stories*, para el año de 1938 se había convertido en la publicación líder en su campo[15]; en este mismo año John W. Campbell se convirtió en el editor de la revista y este hecho se considera el inicio de "la edad de oro" de la ciencia ficción. Campbell transformó tanto la revista como el mismo género en algo más próximo a sus íntimos deseos; él y la revista que dirigía dominaron tan plenamente la Sci-Fi que leer *Astounding Stories* equivalía a conocer todo el género[16]. En esa época las publicaciones de cuentos se hacían en la revista, donde la estética era muy importante. En las portadas aparecían monstruos de colores muy llamativos y mujeres semi-desnudas, dando una imagen atrayente para su público principal: los adolescentes.

A través de los años, la revista ha cambiado varias veces de nombre, siendo conocida desde 1960 como *Analog*; es hasta la fecha, considerada el foro en el que se creó la moderna ciencia ficción. La fiebre por este género hizo que se abrieran multitud de revistas, muchas de las cuales luego tendrían que cerrar.

---

[15] *"Astounding Stories"*, *Tienda Ciberdark.net.* Disponible en https://tienda.cyberdark.net/astounding-stories-1930-1939-n61257.html.

[16] ASIMOV, I, comp. (s/f): *La edad de oro de la ciencia ficción I*, Sugar Brown, s/n.

Durante esta época, más notoriamente después de la 2ª Guerra Mundial, la Sci-Fi comenzó a desligarse de las revistas *"pulp"*[17], adquiriendo identidad propia. Los argumentos ganaron extensión y complejidad; y de esta forma se popularizó la edición de novelas.

Fue durante la primera mitad del siglo XX donde se puede ubicar la llamada Edad de Oro de la ciencia ficción[18]. En este periodo nacieron escritores de la talla de Isaac Asimov, que se inicia con *Pebble in the Sky* (1950), *The Stars, Like Dust* (1951) y *The Foundation Series* (1942-1957 y 1982-1992); Arthur C. Clarke, que escribe *Prelude to Space* (1951) y *The Sands of Mars* (1951); Aldous Huxley, que había saltado a la fama con *Brave New World* (1932); George Orwell, autor de *Animal Farm* (1945); Ray Bradbury, a quien se debe *Fahrenheit 451* (1953); o Robert A. Heinlein, el cual fue el primero en publicar de forma más convencional, haciendo que la ciencia ficción llegara al gran público con novelas cortas como *The Man Who Sold the Moon* (1950).

Por otro lado, se le llama "edad de plata" de la ciencia ficción al periodo que va de principios de los años cincuenta hasta mediados de los sesenta del siglo pasado. Algunos establecen esta etapa específicamente entre 1951 y 1962[19]; pero otros no consideran que se trate de un momento independiente, sino que es una continuación de la edad de oro, sobre todo porque las obras no sufrieron cambios muy notables. De hecho, la mayoría de los autores de esta época son los mismos de la edad de oro, como Asimov, Heinlein y Clarke, aunque también aparecieron algunos nuevos como John Brunner (*Galactic Storm*, 1951), Brian W. Aldiss (*Non-Stop* o *Starship*, 1958), Philip K. Dick (*Martian Time-Slip*, 1964) o Robert Silverberg (*Revolt on Alpha C*, 1955).

Para intentar establecer una diferencia entre las dos eras se puede decir que, para principios de los años cincuenta del siglo XX, la Sci-Fi se había establecido como género y llegaba a un mercado lo suficientemente amplio como para dar lugar a que las

[17] Las revistas populares se imprimían en papel de recuperación o de pulpa, que en inglés es *"pulp"*; y el término ha servido para la denominación general de este periodo de la ciencia ficción.
[18] "La novela de ciencia ficción: una introducción", *Novela de ciencia ficción*, Madrid, Biblioteca Nacional de España. Disponible en http://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/NovelaCienciaFiccion/Introduccion/.
[19] LITUNICIENCIAFICCION (2014): "Etapas de la novela de ciencia ficción", *Blog de Lituniciencia ficcion*. Disponible en http://lituniciencia ficcion.blogspot.es/1394231418/etapas-de-la-novela-de-ciencia-ficcion/.

obras se publicaran en forma de libro, mientras que en la edad de oro la mayor parte eran relatos, comic o novelas cortas publicadas por las revistas especializadas.

Del reducido universo de las revistas *"pulp"* se pasó a más de un centenar de publicaciones que presentaban relatos de ciencia ficción o temas afines, además de editarse, tan sólo en 1950, unos 25 libros del género, la mayoría basados en relatos antes publicados en revistas. *Astounding Stories* tenía, por entonces, serios competidores como *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*, que incluía relatos con alta calidad literaria; o *Galaxy Science Fiction*, donde se estimulaba a los autores pagando tres centavos por palabra en lugar de los dos que pagaba Campbell, además de ofrecer textos con creciente presencia de la sátira y una mayor atención al contenido sociológico, de autores como Cyril M. Kornbluth (*Take Off*, 1952) Alfred Bester (*The Demolished Man*, 1952), Frederik Pohl (*The Space Merchants*, 1953) y Robert Sheckley (*Inmortality Inc.*, 1958)[20].

Paulatinamente el género fue abandonando el interés por las ciencias físico-naturales (ingeniería, astronomía, física, etc.) para incorporar aspectos de la biología, la sociología y la psicología. Aparecieron nuevos autores como Philip J. Farmer, el primero que introdujo temas sexuales en la ciencia ficción con *The Lovers* (1961); Roger Zelazny, especializado en la recreación de temas de las más variadas mitologías (*Chronicles of Amber*, publicadas a partir de 1970); y Frank Herbert, cuya novela *Dune* (1965) se convirtió en el mayor éxito literario que ha producido la ciencia ficción.

Es también la época en la que se escribieron buena parte de los libros que hoy en día son considerados clásicos, como *The Puppet Masters* (1951) y *Starship Troopers* (1959) de Heinlein, *The Martian Chronicles* (1950) de Bradbury o *The Man in the High Castle* (1962) de Dick, señal de que muchos de los autores habían madurado y pulido su estilo.

[20] "La Edad de oro y Edad de plata de la Ciencia Ficción", *El portal de la ciencia ficción.* Disponible en https://chrispetican.jimdo.com/la-edad-de-oro-y-edad-de-plata-de-la-ciencia-ficci%C3%B3n/.

1.1.4 La nueva ola (1965-1972)

Tiene su origen en la revista británica *New Worlds*, dirigida por Michael Moorcock desde 1964 hasta 1971. A dicho movimiento se le bautiza como *"New Wave"* ("nueva ola") o *"New Thing"* ("cosa nueva") debido a la preocupación por encontrar nuevas formas de expresión. Moorcock comenzó a exigir a los autores que los relatos tuvieran mayor experimentalismo literario y más elementos narrativos centrados en la psicología del personaje[21]; de esta manera el género se abrió hacia el surrealismo, el drama psicológico y las corrientes de pensamiento actuales.

La nueva generación de escritores venía en gran parte de las humanidades y de los estudios literarios, a diferencia de los escritores de ciencia ficción anteriores, formados en las ciencias duras. Durante este periodo los representantes de este nuevo estilo se prestaron mucho más interesados por "el espacio interior", esto quizá porque el espacio exterior, durante esa época, estaba siendo explorado realmente por las naves espaciales Apolo, Soyuz y Pioneer lanzadas desde la Tierra.

Entre algunos de los autores que representan a la Nueva Ola se puede resaltar a Stanislaw Lem (*Los astronautas*, 1951; *La nebulosa de Magallanes*, 1955) y los hermanos Strugatsky (*Qué difícil es ser Dios*, 1964), de Polonia y Rusia respectivamente; a J. G. Ballard (*The Drowned World*, 1962), y Michael Moorcock (ciclo de *Elric of Melniboné*, publicado a partir de 1961), de Gran Bretaña; y a Samuel Delaney (*The Jewels of Aptor*, 1962), Thomas Disch (*Los The Genocides*, 1964), Harry Harrison (*Bill, the Galactic Hero*, 1965) y Ursula K. Le Guin (*Rocannon's World*, 1966) en los EEUU. También continúa la exitosa carrera de John Brunner (*The Whole Man*, 1964).

Los autores de esta etapa pusieron un gran énfasis sobre el estilo y la forma intelectual de una narración, y generaron controversia al comenzar a utilizar temas que otros escritores más antiguos de ciencia ficción no se habían atrevido a mencionar,

[21] LONDOÑO PROAÑO, C. (2016): "La nueva ola de la ciencia ficción", *Cristián Londoño Proaño.* Disponible en https://www.cristianlondonoproano.com/single-post/2015/04/26/La-nueva-ola-de-la-ciencia-ficci%C3%B3n.

tales como la sexualidad. También se comenzaron a tratar temas políticos contemporáneos con escritores como Brunner y Ballard.

Otros autores, en su mayoría mujeres, adaptaron a la novela los interrogantes sociales sobre los roles sexuales y llenaron sus universos con personajes más complejos y multidimensionales. Como resultado, el universo de la ciencia ficción hacia finales de los años sesenta del siglo XX de repente estaba poblado por escritoras de la talla de Le Guin: Anne McCaffrey (*Dragonriders of Pern*, 1968 -historias escritas en colaboración con su hijo, Todd McCaffrey-), Joanna Russ (*Picnic on Paradise*, 1968), James Tiptree Jr. (seudónimo de Alice Bradley Sheldon, autora, entre otras obras, de *Ten Thousand Light Years From Home*, 1973) y Joan D. Vinge (*The Snow Queen*, 1980), dando lugar a que los movimientos de liberación de la mujer y del feminismo comenzaran a ser expuestos en el contenido argumental de las obras de la época.

Lo que distingue a la nueva ola de etapas anteriores es el intento por experimentar en la temática y en los aspectos literarios. Barceló afirma que *"la necesidad de superar los viejos clichés de base científico-tecnológica ya tantas veces repetidos motivó una creciente atención a los aspectos psicológicos y sociales"* [22] dicho de otro modo, se trataron temas más centrados en lo humano, incluyendo los aspectos sicológicos, filosóficos o sociales, dejando atrás los temas más habitualmente usados, como los alienígenas, el espacio, los robots o las invasiones extraterrestres. Los autores comenzaban a tomar conciencia de los avances de la ciencia y la tecnología, así como de las consecuencias a las cuales éstos podían llevar, que no eran consideradas como meras especulaciones vanas acerca del futuro lejano, sino que se tenía la convicción de que el futuro estaba cada vez más cerca.

En general, la nueva ola trajo respetabilidad e incluso aplausos a algunas de las mejores obras de ciencia ficción por parte de círculos literarios normalmente hostiles.

[22] BARCELÓ, M. (2015): *Ciencia ficción. Nueva guía de lectura*, Barcelona, Ediciones B, s/n.

1.1.5 El *"cyberpunk"*

Dos palabras dieron origen al término *"cyberpunk"*:

- *Cyber*: De la palabra "cibernética", ciencia que estudia el control y la comunicación en las máquinas.
- *Punk*: Significa "estropeado" o "chatarra". Usado para referirse a una persona que provoca problemas, de actitud rebelde o a un *"rufián antisocial"*. La palabra no tiene nada que ver con los *"punks"* ingleses de los años setenta del siglo XX, sino con los de la Gran Depresión norteamericana de los treinta, desempleados sin hogar que viajaban a escondidas en los trenes que recorrían el país.

Es así como las palabras *"cyber"* y *"punk"* se mezclan para resaltar los dos aspectos básicos del *"cyberpunk"*: la tecnología y el individualismo rebelde.

Existen discrepancias al respecto del surgimiento de esta denominación. Casi todas las fuentes citan a Gardner Dozois, uno de los directores de la revista *Ciencia Ficción* de Isaac Asimov a principios de los ochenta, como el primero en aplicar el término "*cyberpunk"* a una serie de autores y obras literarias[23].

Otra versión sostiene que el término *"cyberpunk"* apareció por primera vez como el título de una historia corta de Bruce Bethke, publicada en *Amazing Stories* en noviembre de 1983. Con este nombre, Bethke inventó un nuevo término, fusionando las actitudes *"punk"* y la alta tecnología, utilizado para catalogar a un subgénero de la ciencia ficción basado en el mundo de la informática y de las sociedades urbanas desestructuradas[24].

Se dice también que fue William Gibson, con su obra *Neuromancer* (1984), quien anunció de manera oficial el movimiento *"cyberpunk"* al resto del mundo literario,

---

[23] "*Ciberpunk* (movimiento literario)", *El Jardín Indiano.* Disponible en https://jardin.lasindias.com/indianopedia/ciberpunk-movimiento-literario.

[24] LEMKOW, L. (2001): "La representación de la ciencia a través de la ciencia ficción", en JUNYENT, C., ed.: *Comunicar ciencia*. *Treballs de la SCB*, vol. 51, Barcelona, Instituto de Estudios Catalanes, p. 299.

convirtiéndose la obra en un éxito comercial. A él también se le debe la creación del término “ciberespacio” en su cuento *Burning Chrome* (1982)[25].

Al parecer, en realidad el movimiento *“cyberpunk”* nació alrededor del escritor Bruce Sterling y su red personal de colegas críticos con la ciencia ficción. Ellos publicaban sus trabajos en un boletín virtual: *Cheap Truthal*; sólo que lo hacían con seudónimos porque en sus trabajos se apoyaban mutuamente al tiempo que atacaban las características de la literatura de ciencia ficción de su época[26]. Fue la época del surgimiento de la tecnología computacional y los escritores sentían la necesidad de dar sus puntos de vista sobre la influencia de la misma dentro del escenario cultural, político y social.

Escritores importantes del movimiento *“cyberpunk”* han sido John Shirley (*Transmaniacon*, 1979), Rudy Rucker (*The Ware Tetralogy,* 1982-2000), Michael Swanwick (*Vacuum Flowers*, 1987), Pat Cadigan (*Mindplayers*, 1987), Lewis Shiner (*Frontera*, 1984) y Richard Kadrey (*Metrophage*, 1988).

Cabe comentar que en algunas obras anteriores de ciencia ficción ya se pueden ubicar algunos aspectos del *“cyberpunk”*; tal es el caso de *Limbo* (1952) de Bernard Wolfe, *A Clockwork Orange* (1962) de Anthony Burgess y varias novelas de William S. Burroughs como *Naked Lunch* (1959) y *Nova Express* (1964).

Esta etapa se diferencia de las anteriores en que los escritores ubican sus historias en un futuro próximo, mientras que los escritores más antiguos de ciencia ficción narraron historias situadas a miles e incluso millones de años en el futuro, para así imaginar un cambio social y tecnológico notable.

El *“cyberpunk”* está basado en un enfoque hacia un futuro distópico cercano caracterizado por la decadencia urbana en el contexto de un planeta contaminado, con alta tecnología, dirigido primordialmente por mega-corporaciones y donde el ciberespacio ha sido ideado como una de las principales áreas de interacción humana. La realidad virtual, los androides, los clones y los *“ciborgs”* (humanos con injertos robóticos) también son temas comunes.

---

[25] CLARENC, C.A. (2011): *Nociones de cibercultura y periodismo*, Lulu, p. 66.
[26] “Ciberpunk (movimiento literario)”, *El Jardín Indiano.* Disponible en https://jardin.lasindias.com/indianopedia/ciberpunk-movimiento-literario.

Los protagonistas de las historias *"cyberpunk"* se muestran aferrados al individualismo dentro de una cultura caracterizada por el control corporativo y la conformidad masiva. Son expertos en acceder a bases de datos cibernéticas para conseguir paso a información de las grandes corporaciones y sus conspiraciones secretas.

También se lo conoce como *"cybernoir"* cuando utiliza elementos de la ficción *"noir"*, y *"cybergoth"* cuando utiliza elementos de la ficción gótica.

1.1.6 *"Postcyberpunk"*

El término *"postcyberpunk"* se usó por primera vez cerca del año 1991 para describir una obra de Neal Stephenson: *Snow Crash*.

Lawrence Person, en 1998, publicó un artículo al que tituló "Notas hacia un Manifiesto *Post-cyberpunk*" en la revista *Nova Express*; ahí hablaba del *"post-cyberpunk"* como la evolución del *"cyberpunk"* de la década de 1980 y explicaba que el término debía aplicarse a un género emergente al que identificaba y distinguía de la siguiente manera: para él, los personajes del *"cyberpunk"* clásico eran marginales, solitarios, y vivían en los límites de la sociedad, generalmente en futuros distópicos, mientras que los personajes del *"postcyberpunk"* estaban socialmente integrados y vivían en un futuro que no siempre era distópico[27].

Así, el *"post-cyberpunk"* tiene algunas diferencias con su antecesor, siendo quizá la más clara el abandono del punto de vista anti-humanista extremo en la relación del hombre y la tecnología; es decir, las obras de *"post-cyberpunk"* presentan personajes que buscan proteger y mantener el *"status quo"*. Al igual que el *"cyberpunk"*, se centra en los avances tecnológicos propios de las sociedades de un futuro cercano, examinando los efectos sociales de la telecomunicación, la ingeniería genética y/o la nanotecnología, la modificación del cuerpo humano y el impacto continuo de todo ello

[27] McSTOTTS, J. (2014): "Asking the Biopunk Questions: Opposition and Interrogation in Olivia Dunham and Walter Bishop", en COCHRAN, T. *et al*, eds.: *The Multiple Worlds of Fringe. Essays on the J.J. Abrams Science Fiction Series*, Jefferson, McFarland & Company, p. 166.

en la gente a causa del perpetuo cambio tecnológico. Podría decirse que el *"post-cyberpunk"* actualizó los temas del *"cyberpunk"*; pero todavía manteniendo un fuerte enfoque en el papel de la tecnología y su influencia en asuntos humanos.

Person indicaba también que el *"post-cyberpunk*" se caracteriza por un optimismo de alguna forma protegido. Las novelas e historias a menudo son puestas en circunstancias desagradables; pero la tecnología y la iniciativa empresarial permite la salvación y a menudo trae como resultado un mejor orden social que el que se tenía antes.

1.2 Tipos de ciencia ficción

- ***"Hard"* (ciencia ficción dura)**

Cuando la ciencia ficción retoma los temas más estrictamente científicos y se basa principalmente en el mundo de la ciencia, se habla de ciencia ficción dura.
En este tipo de narraciones predomina la orientación tecnológica, es decir, el autor emplea la información existente sobre ciencia y tecnología para describir un posible escenario, basado comúnmente en cuestiones de matemáticas, física, astronomía, química y biología, en el que ciertas posibilidades tecnocientíficas puedan ser verosímiles en la realidad. Los hechos científicos, entonces, constituyen el eje de la historia que se cuenta y están bien cuidados.

Esta definición hace referencia indirectamente a la idea de ciencia ficción de unos de sus "padres", Hugo Gernsback, quien la describía como un tipo de narrativa que interpretaba las maravillas de la ciencia y la tecnología futuras. Se puede considerar como primer autor de este tipo de Sci-Fi a Julio Verne, que en su novela *De la Tierra a la Luna* describió con todo lujo de detalles científicos un viaje hasta ese satélite. En el siglo XX la ciencia ficción dura produjo algunas obras ya clásicas, como *Mission of Gravity* (1953) de Hal Clement, *Tau Zero* (1970) de Poul Anderson o

Dragon's Egg (1980) de Robert L. Forward; por otro lado, Arthur C. Clarke, Larry Niven o John Varley también desarrollaron novelas enfocadas hacia ese campo[28].

- ***"Soft"* (ciencia ficción blanda)**

En los relatos de Sci-Fi blanda, la ciencia es utilizada simplemente como un escenario de fondo y se centra en los conflictos psicológicos y sociales que produce el uso de determinada tecnología. Los autores presentan un interés casi exclusivo por la cuestión literaria y las obras admiten muchas licencias en cuanto al rigor científico; esto es, tienen carácter literario o poético mucho más elaborado, mientras dejan en segundo plano las especulaciones de la ciencia[29], concentrándose en cuestiones de filosofía, psicología o sociología. Su hilo argumental no está basado en datos científicos rigurosos, sino que éstos son un simple trasfondo para plantear un problema de índole moral, social o psicológica. Analizar la evolución de la sociedad y el impacto que la aplicación de las tecnologías actuales o futuras pueden llegar a tener sobre ella, sin profundizar en esas tecnologías, pero sí en sus consecuencias.

Ejemplos de ciencia ficción blanda son las novelas *Brave New World* (1932) de Aldoux Huxley, *1984* (1949) de George Orwell, *Fahrenheit 451* (1953) de Ray Bradbury y *Drowning Towers* (1987) de George Turner.

[28] "¿Dura o blanda?", *Finis Terrae. Boletín da Asociación Galega de Ciencia Ficción.* Disponible en http://idd00bse.eresmas.net/finisterrae/dura.htm.
[29] VILA MUÑOZ, V. (2017): "Ciencia ficción dura vs. ciencia ficción blanda", *Portal de ciencia ficción.* Disponible en http://www.portalcienciayficcion.com/index.php?option=com_content&view=article&catid=185:resenas&id=2012:ciencia-ficcion-dura-vs-ciencia-ficcion-blanda.

1.3 Subgéneros de la ciencia ficción

1.3.1 Distopía

Una distopía es aquella sociedad que se considera indeseable por algún motivo determinado. Cruces Colado explica que el término fue acuñado como antónimo de utopía[30] y se usa principalmente para hacer referencia a una sociedad ficticia emplazada en el futuro cercano donde las tendencias sociales se llevan a extremos apocalípticos.

Generalmente la obras en las cuales se encuentra este subgénero han sido realizadas por sus autores con el fin de advertir sobre el mal, o mal potencial, que ven en la sociedad.

Las distopías comenzaron a proliferar a finales del siglo XIX y han continuado hasta la fecha. Expresan miedo a la aparición de una sociedad gobernada por una élite dirigente y opresora y protestan contra diversos sistemas políticos o sociales: socialismo, comunismo, capitalismo, fascismo, feminismo, gobierno secular, tiranía religiosa y antiecologismo, entre otros.

Ejemplo de novelas distópicas son: *In The Country of Last Things* (1987) de Paul Auster, *Minutes to Burn* (2001) de Gregg Hurwitz, *The Hunger Games* (2008) de Suzanne Collins, *Divergent* (2011) de Veronica Roth y *Delirium* (2011) de Lauren Oliver.

1.3.2 Ucronía

"Hay un lugar en el que todo aquello que no fue, puede ser. Ese lugar es la ucronía", afirman Aguirre *et al* [31]. El término fue acuñado por Charles Rounivier en el siglo XIX en su obra *L´utopie dans l´histoire* y se puede explicar de la siguiente manera:

---

[30] CRUCES COLADO, J. (s/f): "Distopía", *Sitio de ciencia ficción*. Disponible en https://www.ciencia-ficcion.com/glosario/d/distopia.htm.

[31] AGUIRRE, J. *et al* (2012): *Ucronías argentinas. Diez historias que pudieron haber cambiado la Historia*, Buenos Aires, Sudamericana, s/n.

así como utopía es lo que no existe en ningún lugar, ucronía es lo que no existe en ningún tiempo[32].

Se les llama ucronías, realidades alternas o mundos paralelos a los relatos en los que la historia se transforma con el fin de imaginar lo que hubiera pasado si ésta tomase otro rumbo[33]; es decir, el relato ucrónico recrea un pasado, pero no un pasado real, ya que éste se encuentra alterado por el autor. Es un caso donde la especulación no se formula sobre una ciencia dura, sino sobre la historia. Rojas añade que se trata de *"historias alternas, mundos paralelos, ucronías. No importa cómo se les llame, todas desmantelan el relato original para construir uno nuevo"* [34].

La ucronía se caracteriza por explorar o imaginar una realidad diferente a la normal a partir de la alteración de uno o más acontecimientos que no pasaron o que ocurrieron de manera distinta para, de esta forma, crear una historia reconstruida lógicamente de tal modo que habría podido ser y no ha sido.

The Man in the High Castle (1962) de Philip K. Dick, *The Seventh Secret* (1985) de Irving Wallace, *The Empire of Fear* (1988) de Brian Stableford, *Ruled Britannia* (2002) de Harry Turtledove y *Roma Eterna* (2003) de Robert Silverberg son algunos ejemplos de literatura ucrónica.

1.3.3 *"Cyberpunk"*

El ya mencionado *"cyberpunk"*, como subgénero dentro de la ciencia ficción, se caracteriza por los siguientes elementos[35]:

---

[32] HERRERA FLORES, J. (2005): *Los derechos humanos como productos culturales. Crítica del humanismo abstracto*, serie Reversos del Leviatán, Madrid, Los Libros de la Catarata, p. 103.
[33] SÁNCHEZ, G. y GALLEGO, E. (s/f): "¿Qué es la ciencia ficción?", *Sitio de ciencia ficción.* Disponible en https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm.
[34] ROJAS, A. (2010): "Ucronías: ¿Y qué hubiera ocurrido si…?", *Guioteca.* Disponible en https://www.guioteca.com/literatura-fantastica/ucronias-%C2%BFy-que-hubiera-ocurrido-si%E2%80%A6/.
[35] MÚNERA, C.P. y CALDERÓN APONTE, D.F. (2014): "La televisión del control neuronal y la teoría moral de los muñecos de trapo: sentidos del *cyberpunk* y *postcyberpunk* en el cine, e impacto de la tecnología en la sociedad", *Revista Temas*, no. 8, Bucaramanga, Departamento de Humanidades de la Universidad de Santo Tomás, p. 128.

- *El impacto negativo de la tecnología en la humanidad:* Uso de futuros cercanos distópicos con apoyo de temas como el crimen y las drogas.
- *La fusión del hombre y la máquina:* El alejamiento de lo que significa ser humano por medio de argumentos donde se fusiona el hombre y la máquina (*"cyborgs"*); hay también exploración de la percepción, implicando realidad virtual o de reemplazo al "mundo verdadero". Se habla, asimismo, de cómo el cuerpo humano es transformado por las tecnologías, sea a través de drogas de diseño, genética, robótica realidad virtual o ciberespacio, biomecánica, etc.
- *El control corporativo sobre la sociedad:* El control corporativo implica una distopía futurista donde los últimos rasgos de civilización existen sólo en alguna ciudad cerrada y/o protegida, donde las libertades civiles son removidas con el pretexto de proteger a la humanidad. Los personajes de las historias, a pesar de representar la disidencia del futuro, son manipulados y no logran escapar totalmente del control ejercido sobre ellos por las grandes corporaciones, ya no por un Estado.
- *Historias que se centran en el "underground" o bajo mundo:* El *"cyberpunk"* casi siempre se centra en lo bajo de la sociedad y la perspectiva del relato es la del anti-héroe oprimido. Los protagonistas pueden ser calificados de "posthumanos" que viven en un universo de visionarios, criminales, parias, inconformes, problemáticos, disidentes, etc., con una tendencia a la anarquía caracterizando sus vidas.
- *El acceso universal a la información:* Los temas de *"hackers"* informáticos e Internet son muy comunes; la conexión de los humanos a esta corriente omnipresente de la información da lugar a nublar la diferencia entre lo virtual y lo real.
- *Imágenes y estilo "*cyberpunk"*:* Brindan un vistazo de un futuro cercano de aspecto sucio e hiperrealista. Las películas de *"cyberpunk"* utilizan un color que predomina en cada uno de los cuadros de la cinta.

Al *"cyberpunk"* se le puede comparar, hasta cierto punto, con el cine negro, ya que ambas corrientes desarrollan sus respectivas tramas en historias donde el protagonista se encuentra atrapado en medio de intrigas creadas por poderosas fuerzas, mientras intenta mantener su autenticidad y decencia ante los planes y proyectos de quienes lo enfrentan. En el *"cyberpunk"* lo que hay *"es un compromiso existencial con la decencia humana"* [36] a pesar de las terribles circunstancias del mundo que rodea al protagonista.

Según Foster, el movimiento *"cyberpunk"* también implica la incorporación de temáticas de género, sexualidad *"queer"*, diferencias raciales y étnicas, nuevos modelos de ciudadanía, economía global y la transformación del cuerpo (desde las prótesis tipo *"cyborg"* hasta las interfaces cerebro-computador), todo ello tendiente hacia la modificación y/o alteración de la esencia humana[37].

Do Androids Dream of Electric Sheep? (1968) de Philip K. Dick, *Mona Lisa Overdrive* (1988) e *Idoru* (1996) de William Gibson, *La Primera Calle de la Soledad* (1993) de Gerardo Horacio Porcayo o *Brasyl* (2007) de Ian McDonald son obras que se inscriben dentro de este subgénero.

Ahora se han identificado algunos derivados temáticos del *"cyberpunk":*

- ***"Wirepunk":*** Sus historias se centran en la tecnología del siglo XXI (mundos virtuales, inteligencia artificial y cuestionamientos científicos y filosóficos sobre el concepto de realidad); hay una frecuente tendencia existencialista y se critica el excesivo uso del Internet en la vida diaria, analizando los problemas que las nuevas formas de comunicación e interacción virtual acarrean al mundo moderno[38]. Se enfoca netamente en la virtualidad y la artificialidad, de manera que, si bien todo *"wirepunk"* es *"cyberpunk"*, no toda la ciencia ficción *"cyberpunk*" puede considerarse *"wirepunk"* aunque aborde

[36] TARACIDO, M. (2005): "Futurismo negro y *cyberpunk*: ciencia ficción curiosamente conservadora", *Libro de notas.* Disponible en http://librodenotas.com/article/7240/futurismo-negro-y-cyberpunk-ciencia-ficcion-curiosamente-conservadora.
[37] CUERVO PRADOS, M. (2016): "De Prometeo al Ciberprometeo", *Nexus Comunicación*, no. 20, Cali, Universidad del Valle, p. 205.
[38] REYNA ORTIZ, C. (2016): *"Wirepunk"*, *Café Anime Lair.* Disponible en https://cafeanimelair.com/2016/05/01/wirepunk/.

temáticas relacionadas con el Internet. Novela con contenido *"wirepunk"* es *Ecos* (2017) de Imer Morales Coyote.

- ***"Scrappunk":*** Las sociedades que protagonizan las obras usan los desechos para subsistir. Es una necesidad surgida de un evento generalmente apocalíptico que acabó con toda la tecnología, la ciencia o las materias primas nuevas, obligando a los supervivientes a usar los desperdicios a su alcance. Así, los relatos *"scrappunk"* pueden desarrollarse en entornos futuristas, donde el único recurso sea la basura, a partir de la cual se crean máquinas imposibles de crear en la actualidad; en ambientes post-apocalípticos donde el deterioro tecnológico es tal que no se pueden crear tecnologías superiores, sino sólo herramientas simples a partir de los desechos; y en escenarios retrofuturistas ("*steampunk", "clockpunk", "atompunk", "dieselpunk"…*) cuya tecnología tenga como materia prima la basura[39]. Un cuento con tintes ligeramente *"scrappunk"* es *El día que dije no a un imperio* (2015) de Ángel Luis Sucasas.

1.3.4 *"Post-cyberpunk"*

Los géneros *"cyberpunk"* y *"post-cyberpunk"*, como se ha mencionado con anterioridad, son muy parecidos; pero el segundo cuenta con algunas características que lo separan de su predecesor[40]:

- Los personajes del *"post-cyberpunk"* actúan para mejorar las condiciones sociales; tienden a buscar maneras de vivir dentro de un existente orden social (o bien reforzarlo) o ayudar a construir uno mejor. Lejos de estar alejados de la sociedad, forman parte de ella; por ejemplo, tienen trabajos, familia, etc. Viven en futuros no necesariamente distópicos, es decir, generalmente son personajes con cierto optimismo, pero cuyas vidas aún son

[39] TORRES GARCÍA, D.L. (s/f): "Objetivo 3. Formas de expresión de acuerdo al lenguaje utilizado. (Parte IV)", *Mundo Universitario.* Disponible en https://lcdasensprofdianatorres.jimdo.com/iupma/opt-te%C3%B3-educ-uso-del-peri%C3%B3dico-en-el-aula/obj-3-iv/.

[40] MÚNERA, C.P. y CALDERÓN APONTE, D.F., *op. cit.*, nota 35, p. 130.

afectadas por el rápido cambio tecnológico y la infraestructura informática omnipresente.

- Las corporaciones en el *"post-cyberpunk"* forman parte importante dentro del contexto narrativo, como en el *"cyberpunk"*; pero con la diferencia de que, en el mundo de este último, las corporaciones son un mal necesario, mientras que, dentro del universo *"post-cyberpunk"*, la corporación tiende a ser una versión más grande de los personajes, tomando decisiones racionales que son a veces benignas.
- En los argumentos hay una discusión más amplia del impacto de la tecnología en la humanidad y la naturaleza; el problema ambiental toma fuerza y los mundos post-apocalípticos muestran la degradación de la naturaleza.
- En la exploración narrativa se vio la diversificación del tipo de tecnología utilizada para el planteamiento de los argumentos, ya sean máquinas de vapor, electricidad, biotecnología, etc.

Se inscriben en la línea del *"post-cyberpunk"*, entre otras obras, *Beggars in Spain* (1991) de Nancy Kress, *The Diamond Age* (1995) de Neal Stephenson, *Down and Out in the Magic Kingdom* (2003) de Cory Doctorow, *Rainbow's End* (2006) de Vernor Vinge y *Blackman* (2007) de Richard K. Morgan.

1.3.5 *"Cyberprep"*

Tiene un significado muy parecido al del *"post-cyberpunk".* La palabra es una fusión del prefijo *"cyber"*, refiriéndose al entorno cibernético, y *"preppy",* que refleja la divergencia con los elementos *"punk"* del *"cyberpunk".* El mundo *"cyberprep"* tiene espacio para todos los avances tecnológicos de la especulación *"cyberpunk"*, pero la vida es una utopía peligrosa y triste. Dado que la sociedad es, en gran medida, impulsada por el ocio, se persiguen nuevas formas de arte o medios de

entretenimiento; así, las tecnologías y las más avanzadas modificaciones corporales son usadas en los deportes, los placeres, etc.[41]

Entre los fundadores del movimiento, en torno a los años 80, se cita a las escritoras Esther Friesner (autora de la serie *Chronicles of the Twelve Kingdoms*), Susan Shwartz (Byzantium's Crown, 1988) y Josepha Sherman (*The Invisibility Factor*). Más recientemente, un buen ejemplo es la serie *Uglies* (2005) de Scott Westerfeld.

1.3.6 Sci-fi militar

De acuerdo con Liptak, la ciencia ficción militar es, al mismo tiempo, un género obvio y difícil de definir al completo[42]. De manera simplista, podría decirse que son las obras que incluyen instituciones militares dentro del argumento narrativo, esto es, la esencia de las historias sería el uso de lo militar como elemento central, adoptando formas diferentes dependiendo de la clase de narración que el autor intenta presentar. Sin embargo, y a pesar de su nombre, las historias militares no son necesariamente sobre la milicia y sus acciones directas o estilo de vida: más bien pueden enfocarse en relatos con una perspectiva mucho más amplia, centrada en la sociedad o en algunas de las causas más grandes de la guerra, si bien otros libros sí se sumergen completamente en el estilo de vida militar.

Así, la Sci-Fi militar consiste en la exposición y debate sobre bases científicas de nuevas tecnologías que se están concibiendo y que poseen aplicación militar. Se sitúa en el contexto del conflicto entre fuerzas armadas nacionales, interplanetarias o interestelares y generalmente los protagonistas son soldados. Las historias incluyen detalles sobre tecnología militar, procedimientos, rituales e historia, aunque también pueden hacer algún paralelo con conflictos históricos.

---

[41] "*Beyond Steampunk*", *STEAMED! Writing Steampunk Fiction.* Disponible en https://ageofsteam.wordpress.com/tag/cyberprep/.

[42] LIPTAK, A. (2011): "¿Qué es la ciencia ficción militar?", *Runes Sanguinis.* Disponible en https://zothiqueelultimocontinente.wordpress.com/2011/04/13/runes-sanguinis-11-que-es-la-ciencia-ficcion-militar-por-andrew-liptak/.

A menudo, las historias se basan en conflictos actuales o pasados de la Tierra, en la que los países son reemplazados por planetas enteros o galaxias de similares características, y ciertos eventos son cambiados para que el autor pueda imaginar qué habría ocurrido.

Los valores tradicionales militares tales como disciplina, valor, etc., están latentes dentro del contenido argumental de la trama; la acción es descrita generalmente desde el punto de vista de un soldado u oficial. La tecnología empleada es mucho más avanzada que la actual y es descrita en detalle; en algunas historias, sin embargo, la tecnología es bastante estática y las armas son similares a las que utilizan los soldados hoy en día, pero otros aspectos de la sociedad cambian: por ejemplo, las mujeres pueden ser aceptadas como iguales en el combate.

Ejemplos son: *Starship Troopers* (1960) de Robert A. Heinlein, *The Forever War* (1974) de Joe Haldeman, *The Mote in God's Eye* (1975) y *The Gripping Hand* (1993) de Larry Niven y Jerry Pournelle, o *Ender's Game* (1996) de Orson Scott Card.

1.3.7 *"Space opera"*

El nombre fue propuesto por Wilson Tucker en 1941 para referirse a las narraciones de ciencia ficción de aventuras cuyo escenario es el espacio interestelar; la denominación, por supuesto, deriva de la *"soap opera"*, seriales radiofónicos de la época que solían ser patrocinados por marcas de detergentes. Es, entonces, una historia de aventuras espaciales[43]. Gregori la define como *"una novela de aventuras en un entorno de ciencia ficción, o sea en el futuro o en el pasado, en una sociedad ultramoderna o prehistórica… Lo principal es la aventura y el sentido de la maravilla; después viene la ciencia, si la hay"* [44]*,* añadiendo que, en los últimos años, la *"space opera"* ha incorporado elementos de otros subgéneros de la ciencia ficción, así como influencias externas

[43] BARCELÓ, M. (2008): *La ciencia ficción*, Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya, pp. 35-36.
[44] ÁLAMO FELICES, F. (2011): *Los subgéneros novelescos (teoría y modalidades narrativas)*, col. Lingüística, Almería, Editorial Universidad de Almería, p. 42.

La *"space opera"* se identifica por el uso de elementos arcaicos mezclados con otros ultramodernos. Para que un relato o novela pertenezca a este subgénero es necesario que cuente con algunas de las siguientes características:

- Imperios galácticos, distintas razas que luchan constantemente entre sí.
- Un héroe, una heroína o ambos; o un grupo de ellos.
- Razas alienígenas que suelen ser humanoides, sin importar que sean verdes, tengan un solo ojo, o sean muy feas; respiran oxígeno y todos suelen hablar un mismo idioma por igual.
- Se suele obviar una serie de hechos, científicamente probados, que restarían emoción a la novela. Por ejemplo: hay grandes explosiones en el espacio cuando una nave es destruida, y se escucha el fragor de la explosión, sobrecogiendo al protagonista.
- Los viajes espaciales.
- Las peleas, ya sea con armas de rayos, espadas laser o con cualquier otro artilugio inventado por el autor; el o los protagonistas han de proporcionar muchas escenas de acción.
- Los combates siderales: Éste es un elemento que no puede faltar, ya sean grandes batallas entre dos enormes flotas de naves de imperios enemigos o un combate uno a uno entre el héroe y el villano principal.

Ringworld (1970) de Larry Niven, *Startide Rising* (1983) de David Brin, *The Vor Game* (1990) de Lois McMaster Bujold y la serie *Revelation Space* (2000-2007) de Alastair Reynolds son novelas que se consideran incluidas dentro de este subgénero.

1.3.8 Retrofuturismo

De acuerdo con Manzano, el termino *retrofuturismo* fue acuñado en 1983 por el polifacético editor Lloyd John Dunn y fue utilizado posteriormente como título para su revista artística de vanguardia, *Retrofuturism*, que se publicó entre 1988 y 1993, si bien tuvo nada más 17 números. Añade que el retrofuturismo se define como el movimiento ucrónico social y artístico que basa su inspiración en el concepto de futuro de una

época pasada concreta[45]. Es considerado como un recurso dentro de la ciencia ficción que consiste en evocar o crear imágenes del futuro con elementos del pasado.

Martín Rodríguez explica que *"el adjetivo* retrofuturista *entraña una paradoja. El prefijo* retro *significa* hacia atrás *y supone, en términos temporales, una mirada hacia el pasado. Lo* futurista*, en cambio, remite inequívocamente al futuro. Para resolver la contradicción, podemos considerar que nos referimos a una visión del pasado desde el futuro, cosa que hace lo que podríamos denominar la* historia prospectiva*, esto es, aquella en que se imagina una voz enunciadora del futuro que narra su pasado, el cual no es otra cosa que nuestro porvenir"* [46].

Normalmente el retrofuturismo gira en torno al vapor y su uso en inventos tecnológicos ficticios que no podrían ser realidad, aunque también puede manifestarse de otras diferentes maneras; en todo caso, plantea la alternativa al mundo actual y su desarrollo tal y como se le conoce.

Dentro del retrofuturismo se pueden identificar varios subgéneros con características particulares, aunque muy a menudo las obras coinciden en su tendencia a crear sociedades utópicas o distópicas, siempre llevando a la sociedad a su punto de inflexión más extremo. De hecho, no hay acuerdo en cuanto a cuáles tipos de Sci-Fi realmente se puede calificar de retrofuturistas, excepto en el caso del más importante de todos: el *"steampunk".*

Se considera a G. Wells y a Julio Verne como los padres de este subgénero retrofuturista que se distingue por presentar una ambientación muy similar a la de la época victoriana londinense, pero desde una perspectiva totalmente diferente. Rosello dice que *"representa una crítica de la sociedad queriendo cambiar un pasado y creando uno nuevo de la mano de la imaginación y la creatividad"* [47] incorporando a los relatos máquinas extraordinarias, experimentos y descubrimientos increíbles. Las obras

[45] MANZANO, L. (2013): "Origen y definición", *Retrofuturismo*. Disponible en http://retrofuturismo1.blogspot.mx/.
[46] MARTÍN RODRÍGUEZ, M. (2013): "El retrofuturismo literario. En torno a *Steampunk: Antología retrofuturista*", *Hélice*, vol. II, issue 2, Getafe, Asociación Cultural Xatafi, p. 69. Disponible en http://www.revistahelice.com/revista/Helice_2_ vol_II.pdf.
[47] ROSELLO, E. (s/f): *"Steampunk"*, *Divagaciones ucrónicas.* Disponible en http://www.tea-tron.com/elisabetrosrom/blog/sample-page/.

plantean un mundo ucrónico en el contexto de la segunda Revolución Industrial, teniendo al vapor como recurso energético principal (de hecho, la denominación viene de *"steam"*, que en inglés significa "vapor"). La ambientación puede darse en un siglo XIX ucrónico, en la edad contemporánea o incluso en un futuro muy lejano.

Entre los escritores que han sobresalido dentro del subgénero están: Tim Powers con *The Anubis Gates* (1983), James Blaylock con *Homunculus* (1986), William Gibson y Bruce Sterling con *The Difference Engine* (1990), Philip Pullman con *Northern Lights* (1995) y Joseph Remesar con *El dirigible* (2013).

Otros subgéneros que se consideran retrofuturistas son:

- ***"Stonepunk":*** El eje de los relatos es la modernidad en la Prehistoria y también se le llama *"cavepunk".* Son obras ambientadas durante la Edad de Piedra en las que los personajes utilizan la tecnología neolítica construida a partir de materiales más o menos consistentes con el período de tiempo, pero que poseen una complejidad y una función anacrónicas. Los ejemplos literarios incluyen *The Land That Time Forgot* (1918) y *Back to the Stone Age* (1937) de Edgar Rice Burrough; y la serie *Earth's Children (*1980-2011) de Jean M. Auel.
- ***"Bronzepunk":*** Sus relatos se centran en una historia alternativa que se ubica, retrofuturísticamente, en una Edad de Bronce donde existen civilizaciones provistas de avances tecnológicos basados en el vapor, yuxtaponiendo las épocas[48]. Los escenarios incluyen los imperios Antiguo, Medio y Nuevo del Egipto faraónico y las culturas minoica y micénica del Mediterráneo oriental. Se consideran dentro del subgénero algunas obras de Mary Renault, como *The King Must Die* (1958); empero, los críticos coinciden en que el mejor ejemplo es *Achilles vs. Mecha-Hector: A Bronzepunk Adventure* (2005) de Jesse Beeson Tate.

[48] "Punks literarios", *Mariana tiene blog.* Disponible en http://marianatieneblog.blogspot.mx/2009/09/punks-literarios.html.

- ***"Sandalpunk":*** Inventos revolucionarios aparecen en relatos ucrónicos situados en la Edad Antigua, específicamente Grecia y Roma[49]; o en escenarios donde la fuerza de estas civilizaciones ha prevalecido hasta mucho después de su caída histórica. Se incluyen en esta línea *Celestial Matters* (1996) de Richard Garfinkle y *Eagle in Exile* (2016) de Alan Smale. A este subgénero de la ficción especulativa se le llama también *"classicpunk"* o *"ironpunk"*; o, si se centra específicamente en la antigüedad romana, *"romepunk"*.
- ***"Middlepunk":*** Llamado asimismo *"candlepunk*" o *"medievalpunk"*, ubica sus historias en una civilización situada a fines de la Edad Media, pero con tecnología futurista[50]. Otras denominaciones relacionadas son las de *"barrowpunk"* y *"monkpunk"*, esta última aludiendo a las historias que tienen como escenario los monasterios de la época. Este subgénero también ha sido identificado como *"castlepunk"* o *"dungeonpunk"* y suele tener elementos fantásticos, como es el caso de *The Mist of Avalon* (1983) de Marion Zimmer Bradley e *Irenicon* (2012) de Aidan Harte. Además, algunos autores hablan de una vertiente en específico, el *"plaguepunk"*, que describe una sociedad arrasada por una plaga, como la peste bubónica o la "muerte negra". Ejemplos pueden ser *The Plague Tales* (1992) de Anne Benson y *Doomsday Book* (1992) de Connie Willis.
- ***"Clockpunk":*** Novelas como *Mainspring* (2007) de Jay Lake y *The Alchemy of Stone* (2008) de Ekaterina Sedia se ubican dentro de este subgénero retrofuturista, ambientado en la alta Edad Media y en pleno Renacimiento. El *"clockpunk"* desarrolla una ficción/fantasía anterior a la revolución industrial en donde los engranajes y las máquinas simples se reúnen en mecanismos complejos prácticamente en todos los aparatos; estos artilugios normalmente

[49] AMARAL, A. (2006): *"Visões Perigosas: Para uma genealogia do cyberpunk"*, *e-compós. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*, vol. 6. Brasilia, Asociación Nacional de Programas de Posgrado en Comunicación, s/n.
[50] STEWART, C.L. (2017): "*Sub-punk genres*", *Good Reads.* Disponible en https://www.goodreads.com/topic/show/290230-sub-punk-genres.

funcionan como relojes de cuerda, aunque también pueden existir aquellos cuya fuente de poder sea la pólvora o la magia. Casi todo es accionado por manivelas, fuelles y otros mecanismos, pues no hay motores. Por lo general se les atribuyen a las maquinarias funciones que exceden su capacidad histórica[51]. La ambientación de estos relatos no suele ser espectacular y está adornada al estilo barroco, aunque pueden existir variaciones por la extensión del periodo que abarca el subgénero. Se inspira en cualquier momento del Renacimiento europeo, mas suele centrarse en la época de Leonardo da Vinci. Por la gran extensión del periodo que abarca y la gran cantidad de personajes, naciones, e innovaciones de la época, esta corriente es variadísima.

- ***"Cattlepunk":*** Conocido asimismo como *"Western steampunk"*, sitúa la historia en el mismo período que el *"steampunk"*, pero en el lejano Oeste. Es el caso de las novelas gráficas *The Cattlepunk Chronicles: The Outlaw Trail* (2016) y *The Cattlepunk Chronicles: The Four Herdsmen of the Apocalypse* (2017), correspondientes a la serie *Knights of the Dinner Table* de Jolly Rogers Blackburn. Estas historias también son conocidas como *"weird West"*, *"cowpunk"* y *"desertpunk"* (si hacen referencia a un lejano Oeste post-apocalíptico, donde el agua es un recurso en extinción).
- ***"Teslapunk":*** Corriente de ficción especulativa generalmente más vinculada a la escritura de ucronías y basada, ante todo, en la tecnología eléctrica de Nikola Tesla. El estilo visual de los ambientes se inspira en los siglos XVIII, XIX y los primeros años del XX, épocas correspondientes a los pioneros de la electricidad y los dispositivos eléctricos[52]. A esta corriente pertenecen *Phoenix. Daughter of Ashes* (2013) de Ann-Kathrin Karschnick y *The Prestige* (1995) de Christopher Priest.
- ***"Decopunk":*** Para algunos es un subgénero reciente dentro del *"dieselpunk*", centrado en torno al estilo Art Deco y, en general, en el período comprendido

[51] AVANTNOS, P. (2007): "*Clockpunk*", *Urban Dictionary*. Disponible en http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Clockpunk.
[52] "*Teslapunk*", *The Astonishing Adventures.* Disponible en http://www.theastonishingadventures.com/teslapunk/.

entre los años 1920 y 1950. Sus relatos se sitúan en medio de la estética decadentista y las filosofías utópicas de los años veinte del siglo pasado, lejos de la amenaza de otra guerra mundial y ajenos al colapso económico de 1929. Presenta una visión muy positiva sobre la tecnología y los escenarios suelen tener una apariencia elegante, impecable, limpia y con predominio de elementos cromados[53]. Dos ejemplos son las novela *Radiance* (2016) de Catherynne M. Valente y *Ruby Descent* (2016) de Holly Gonzalez.

- ***"Transistorpunk":*** Llamado también *"modpunk*", muestra la sociedad exagerada y más glamorosa de la Guerra Fría. Prevalecen los ideales y modas de la década de los sesenta del siglo XX, época en que, paralelamente, un fuerte movimiento contracultural se oponía al avance del gobierno[54]. La corriente también es conocida como *"psychodelipunk"* o *"weedpunk"* cuando cuenta con elementos psicodélicos, drogas y tecnología basada en la marihuana. Un ejemplo es *A Scanner Darkly* de Philip K. Dick.
- ***"Spacepunk":*** En esta tendencia las herramientas del género *"punk"* se combinan con tecnología avanzada de la era espacial. También se le llama *"sword and space"* cuando es una civilización antigua con tecnología avanzada. *Stars and Steam: Five Victorian Spacepunk Stories* (2015) de Anthea Sharp sirve como ejemplo del subgénero.
- ***"Dieselpunk":*** Iglesias, al hablar de este subgénero, señala que sus historias se ubican en un periodo en que la 2ª Guerra Mundial alcanzaba su cenit y la prosperidad industrial de los Estados Unidos acababa de despertar; en ese contexto, el *"dieselpunk"* era *"el alimento de la fantasía y de alguna forma, la reconversión de las* pulp magazines*, agonizantes tras la Gran Depresión"* [55]*.* Dicho de otro modo, se plantea un universo alterno, ucrónico, situado entre los años 20 y 50 del siglo pasado donde gasolina y mecánica van de la mano.

---

[53] DRUCE, N. (2016): *Making steampunk jewelry*, Ramsbury, Crowood Press, s/n.
[54] HOPE, D. (2014): "*Punkpunk: A Compendium of Literary Punk Genres*", *Lit Reactor*. Disponible en https://litreactor.com/columns/punkpunk-a-compendium-of-literary-punk-genres.
[55] IGLESIAS, E. (2012): "*Dieselpunk, the pulp heritage"*, *Relatos pulp.com.* Disponible en http://www.relatospulp.com/articulos/tematicos/161-dieselpunk-the-pulp-heritage.html,

Tiene influjo del cine negro, buscando combinar el espíritu de una era pasada con las tecnologías más actuales; y posee un tono más oscuro y pesimista que el *"steampunk"*, como se aprecia en obras como *A Fistful of Nothing* (2014) de Dan Glaser y *Flowers For A Traitor* (2014) de Samuel Russell. Las obras casi siempre tienen carácter distópico. Su estética está influida por el *"art deco*" y el estilo de las revistas *"pulp"*

- ***"Nazipunk"*:** Los relatos se ubican en un periodo similar al del *"atompunk"*; pero en una historia alternativa donde los nazis continúan existiendo luego de la finalización de la 2ª Guerra Mundial. También ha recibido el nombre de *"blitzpunk"*[56] (del alemán *"blitz"* o guerra relámpago). Algunos ejemplos son *The Man in the High Castle* (1962) de Philip K. Dick y *Fatherland* (1992) de Robert Harris.
- ***"Atompunk":*** Llamado también en ocasiones *"atomicpunk"*, su punto central es la amenaza atómica, por lo que el periodo histórico de las obras se ubica entre 1945 y 1965. Las historias incorporan las posibles consecuencias derivadas del uso de la energía atómica, tanto positivas como negativas[57]. El subgénero enfrenta estos miedos con mirada apocalíptica y crítica, explorando futuros o presentes alternativos extrapolados de la tecnología pre-digital de los primeros años de la Guerra Fría, incluyendo el dominio del espacio exterior. Se retoman elementos formales de objetos desarrollados en esta época y derivados del uso e idealización de este tipo de energía en particular. Cuando es distópico, se ambienta en un mundo destrozado por la guerra nuclear; cuando es utópico, en un universo perfecto donde las máquinas hacen casi todo el trabajo. Se han clasificado como dentro de este subgénero *Agents of Atlas* (2007) de Jeff Parker y *The Age Atomic* (2013) de Adam Christopher.

[56] "*Blitzpunk*", *Nikola-Teslapunk.* Disponible en http://nikola-teslapunk.deviantart.com/gallery/30336120/Blitzpunk.
[57] RÍOS ÁLVAREZ, G. (s/f): "24. *Atompunk"*, *Sitio de ciencia ficción*. Disponible en https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op01675.htm.

1.3.9 *"Nowpunk"*

Así se denominan las novelas históricas contemporáneas de Sci-Fi situadas en el período en el cual la novela fue publicada. Un ejemplo podría ser *The Zenith Angle* (2004) de Bruce Sterling, calificada dentro del subgénero porque la historia está relacionada con el modo en el que el mundo real se vio afectado por un evento real, además de que fue escrita mientras esos cambios se producían. De hecho, Sterling es considerado como el inventor del término *"nowpunk"*, usado para describir dicha novela[58].

1.3.10 *"Bitpunk"*

Este subgénero desata cierta polémica, ya que muchos no lo consideran dentro de las tendencias retrofuturistas. Es resultante de la fusión entre los términos *"8-bit"* y *"punk"*. Ha sido el eminente sucesor de los movimientos *"cyberpunk*" y *"post-cyberpunk"* y ahora engloba no sólo a una nueva corriente literaria, sino que también tiene presencia en la música y el cine.

Inspirada en los efectos visuales, textos y sonidos de los videojuegos de 8 y 16 bits, esta corriente se caracteriza por su nostalgia de las tecnologías que gobernaban la cultura popular entre las décadas de los setentas y los noventas del siglo pasado. Recurre al neón y a la informática como ingredientes esenciales; y situaciones como el acoso del terrorismo internacional, la aparición del SIDA como pandemia, el movimiento feminista y el sentimiento étnico dan color y personalidad a esta tendencia[59], que es patente en novelas como *Ready Player One* (2011) de Ernest Cline.

---

[58] ELHEFNAWY, N. (2015): *Cyberpunk, Steampunk and Wizardry: Science Fiction Since 1980*, CreateSpace Independent Publishing Platform, s/n.

[59] VELAZQUEZ, F. (2017): "5 nuevos géneros literarios que seguramente no conoces", *LeerMx.* Disponible en http://leermx.com/5-nuevos-generos-literarios-que-seguramente-no-conoces/.

1.3.11 *“Nanopunk”*

Es una especie de derivación surgida del “cyberpunk” que se enfoca en la nanotecnología y demás adelantos científicos de esa índole. De acuerdo con Reyna Ortiz[60], es una especialización tecnológica, estética y temática del *“cyberpunk”* que presenta la misma crítica social y la misma ideología; sin embargo, sus argumentos se enfocan en el aspecto psicológico, filosófico y nanotecnológico de la relación entre humanos y robots. Además, sus elementos visuales y ornamentales son mucho más estéticos, ya que no usan la arquitectura neobrutalista ni la vestimenta *“punk”* en sus personajes**.** El autor añade que se trata de una visión menos violenta y cruda de la sociedad. Su estética no resulta tan agresiva y sus temas son más profundos filosófica y psicológicamente hablando, por esta razón muchas veces son difíciles de entender y nos perdemos en la complejidad de sus argumentos y diálogos, sin mencionar que la historia mezcla el mundo real con un mundo irreal creado a partir de la paranoia de sus propios personajes

Queen City Jazz (1994) de Kathleen Ann Goonan y *The Bohr Maker. The Nanotech Succession/1* (1995) de Linda Nagata se consideran las novelas precursoras del subgénero *“nanopunk”.*

1.3.12 *“Biopunk”*

Sus ejes son la ingeniería genética y la modificación biológica. Se propone explorar las consecuencias de la llamada “revolución biotecnológica”, desde la difusión de los alimentos transgénicos hasta la clonación y ha logrado convertirse en una de las tendencias principales de la ciencia ficción, desde fines de la década de 1990 hasta el presente. Es, básicamente, pensar el futuro que podría desarrollarse con la llegada de las tecnologías genéticas como, por ejemplo, la codificación y la modificación genéticas, bebés hechos por ingeniería genética…

---

[60] REYNA ORTIZ, C. (2011): “*Nanopunk*”, *Café Anime Lair.* Disponible en https://cafeanimelair.com/2011/08/22/nanopunk/.

Autores que han incursionado en el subgénero son: Octavia Estelle Butler con la serie *Xenogenesis* o *Lilith's Brood* (*Dawn*, 1987; *Adulthood Rites*, 1988; *Imago*, 1989); John Brosnan con *The Sky Lords* (1988); Bruce Sterling con *Holy Fire* (1996); Greg Bear con *Darwin's Radio* (1999); y J.J. Merelo con *La revolución será contagiada* (2013).

1.3.13 *"Elfpunk"*

Es un subgénero de la fantasía urbana en el que las criaturas mitológicas tradicionales como las hadas y los elfos son transportados desde el folclore rural hasta los ambientes urbanos modernos[61], aunque en realidad no hay un marco histórico concreto para los relatos. La tendencia se ha visto en los libros desde los años ochenta del siglo pasado, incluyendo obras como *War for the Oaks* (1987) de Emma Bull, *The Iron Dragon´s Daughter* (1993) de Michael Swanwick y *The Spiderwick Chronicles* (2003) de Tony DiTerlizzi y Holly Black.

1.3.14 *"Mythpunk"*

Catherynne M. Valente utilizó el término *"mythpunk"* para describir un subgénero de ficción mítica que se inicia en el folclore y el mito, como sucede en su novela *Deathless* (2011), y añade elementos modernos o de técnicas literarias postmodernas[62]. Es un subgénero subversivo que utiliza aspectos del folclore para cuestionar las normas sociales dominantes, a menudo introduciendo un enfoque feminista y/o multicultural (gays, afroamericanos, etc.). Otros autores son Theodora Goss (*In the Forest of Forgetting,* 2006), Neil Gaiman (*American Gods*, 2001), Sonya Taaffe (*Singing Innocence and Experience*, 2005) y Joanne M. Harris (*The Gospel of Loki*, 2014).

---

[61] LAZEAR, S. (2010): "What is Elfpunk?", STEAMED! *Writing Steampunk Fiction.* Disponible en https://ageofsteam.wordpress.com/2010/07/19/what-is-elfpunk/.
[62] LARA, L. (2014): "*Six Gun Snow White*", *Fantástica-Ficción.* Disponible en http://www.fantasticaficcion.com/index.php/tag/premios-hugo/page/2/.

1.3.15 *“Dreampunk”*

Es un subgénero incipiente de la ficción posmoderna, distópica, que se concentra en el poder alquímico de los sueños y la exploración de la idea de contracultura. Está influenciado por el *“steampunk”* y el *“cyberpunk”*; pero también por géneros literarios más clásicos, mitología, psicología orientada al proceso, arquetipos junguianos y tradiciones chamánicas. Como su nombre indica, se inspira en los sueños (*“dream”* es sueño en inglés) y, por lo tanto, utiliza la "lógica de los sueños" o cuentos de hadas para transmitir los temas y el significado[63]. Funciona como un complejo y matizado género de ficción cuyas narrativas parecen capas que se superponen y que se pueden interpretar en muchos niveles, con elementos narrativos adecuados para todas las audiencias, así como profundas y escalofriantes referencias arquetípicas que son más intrigantes para los lectores interesados en la alquimia, el psicoanálisis o el ocultismo. *“Dreampunk”* son la novela *El fin de los sueños* (2014) de Gabriella Campbell y José Antonio Cotrina y el cuento *The Dead City Blues* (2013) de Yelena Calavera.

1.3.16 *“Ecopunk”*, *“greenpunk”* y *“solarpunk”*

Dentro de la ficción especulativa, el *“ecopunk”* es una mezcla entre Sci-Fi y sustentabilidad enfocada a las ciudades verdes, la vida salvaje, la convivencia con el entorno, etc. A vece se alude a los viajes espaciales y la relación entre el hombre y la máquina, la vida saludable y los vínculos entre naturaleza y tecnología. Las historias pueden ubicarse en un futuro distópico post-industrial similar al del *“cyberpunk”*; pero siempre hay una preocupación notoria por el ambientalismo[64]. Se consideran dentro de esta línea *Ecotopia* (1990) de Ernest Callenbach, *Adaptation* (2013) de G.C. Huxley y *Legacy (The Biodome Chronicles No. 1, 2014)* de Jesikah Sundi.

---

[63] “*What is Dreampunk*?”, *Dreampunk.me.* Disponible en http://dreampunk.me/blog/what-is-dreampunk/.
[64] “Ecopunk fiction”, *GoodReads*. Disponible en https://www.goodreads.com/list/show/13051.Ecopunk_Fiction

Muy relacionado es el *"greenpunk"*, concepto que se atribuye al publicista literario Matt Stagg. Este subgénero tiene como filosofía un escenario donde la sociedad se recrea en armonía y consonancia con la naturaleza. El propio Stagg lo definió como *"afín del* Cyberpunk *y del* Steampunk *sin distopías oscuras donde la tecnología es la que ha tomado el control ni el romanticismo del siglo XIX"* [65]. En los relatos de esta corriente las tecnologías son ecológicamente sostenibles, como la energía solar o cinética; y puede haber incluso agentes ecológicos que vigilan la conservación ambiental.

Hay que aclarar que, a menos que contenga elementos anacrónicos, el *"greenpunk"* no es un retrofuturismo, sino parte de la tendencia ecológica dentro de la ciencia ficción, con títulos como *The Word for World Is Forest* (2008) de Ursula K. Le Guin, *La Estrella* (2011) de Javi Araguz y María Isabel Hierro García, *Páramos Lejanos* (2015) de Josué Ramos y la antología *Chikara: El Poder de la Naturaleza* (2016), que incorpora trabajos de Daniel G. Castro, Isabel Hierro y Javi Araguz, Santiago García-Clairac, Óscar Navas, Covadonga González-Pola Jaquete, Gloria T. Dauden, Sachiko Ishikawa, Roberto Marquino, Josué Ramos y Giny Valrís.

Más recientemente, a partir de 2014 se empezó a hablar de otra tendencia: el *"solarpunk"*. Es, más que un movimiento literario, una ideología que especula sobre un futuro en el que todos los seres humanos vivan en equilibrio con su medio ambiente; donde las comunidades prosperan, se respeta la biodiversidad y la Tierra vuelve a ser un planeta verde. Un ejemplo es *Wings of Renewal: A Solarpunk Dragon Anthology* (2015) de Claudie Arseneault y Brenda J. Pierson[66].

1.3.17 *Ciencia ficción post apocalíptica*

Este subgénero queda ejemplificado con novelas como *The Children of Men* (2006) de P.D. James, *World War Z* (2006) de Max Brooks, *The Road* (2006) de Cormac McCarthy, *Metro 233* (2007) de Dmitry Glukhovsky y *Anathem* (2008) de Neal

[65] INMUNSAPÁ, N. (2012): "Los fantásticos punks del Steam", *El Investigador.* Disponible en http://el-investigador-magazine.blogspot.mx/2014/12/los-fantasticos-punks-del-steam.html.
[66] TORRES GARCÍA, D.L., *op. cit*., nota 39.

Stephenson. Su entorno es un presente que, por la acción humana, ha sido abocado al apocalipsis[67]. Las historias parten de la idea de que la civilización se ha colapsado y la raza humana está a punto de desaparecer por cuestiones como la falta de alimentos o de combustibles, el fin de la tierra firme y la supremacía de otras especies o de las propias máquinas; o bien que lo peor ha pasado y la sociedad se encuentra en vías de recuperación. La causa de esta situación terminal pudo haber sido una plaga, un desastre natural, una guerra nuclear, una invasión alienígena, el levantamiento de las máquinas o una mezcla de todas; en cualquier caso, la supervivencia está comprometida y las cosas son muy distintas a como se presentan en la actualidad.

1.3.18 *Ciencia ficción de horror*

Este subgénero trata el terror desde una perspectiva de ciencia ficción, ya sea a través de inventos diabólicos, invasiones alienígenas, monstruos asesinos, máquinas rebeldes etc., por lo que las obras suelen ser muy dispares entre sí, como lo demuestran *The Mist* (1983) de Stephen King, *Parasite Eve* (1995) de Hideaki Sena o *Infectum: Más allá del miedo* (2015) de David Pardo.

Muchos autores coinciden en señalar que la línea divisoria entre la ciencia ficción y el terror se desdibuja con frecuencia; otros , como Kawin, aventuran tesis sobre la distinción entre uno y otro género, señalando que *"mientras la ciencia ficción responde a lo desconocido con curiosidad y apertura de miras, como si lo asociara con una cierta forma de conocimiento, el terror le cierra las puertas, a menudo castigando el contacto con las fuerzas de lo irracional con el sufrimiento y la muerte"* [68].

1.3.19 *"Mannerspunk"*

En esta tendencia hay elaborados estratos sociales y complejas tradiciones que se presentan en un ambiente fantástico. Se hace hincapié en la etiqueta (danzas

[67] SEMPERE, P. (2015): *McLuhan en la era de Google. Memorias y profecías de la Aldea Global*, 2ª ed. ampliada, Lulu, p. 325.
[68] SÁNCHEZ, S., *op. cit.*, nota 14, p. 16.

formales, fiestas, la vida en mansiones…) a través de una especie de comedia de las formas fantásticas[69]; por ello el subgénero también es conocido como *"fantasy of manners"*, término incorporado por el crítico de ciencia ficción Donald Keller. Se consideran ejemplos: *The Death of the Necromancer* (1998) de Martha Wells, *Swordspoint* (1987) de Ellen Kushner, *Ombria in Shadow* (2003) de Patricia A. McKillip y *Soulless* (*Parasol Protectorate #1*, 2009) de Gail Carriger.

[69] VANDERMEER, J. y CHAMBERS, S.J. (2011): *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Googles, Mad Scientist, and Strange Literature*, Nueva York, Abrams Image, p. 59.

CAPÍTULO 2
EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN

2.1 Orígenes y evolución del cine

El año de 1895 fue un año de acontecimientos irrepetibles como, por ejemplo, el lanzamiento de la obra teatral *La importancia de llamarse Ernesto* del reconocido autor inglés Oscar Wilde. En otros terrenos, el físico Wilhelm Conrad Röntgen descubrió los rayos X en el mes de noviembre, mientras que el violinista, compositor y científico mexicano Julián Carrillo desarrollaba el "sonido 13", considerado como la más grande revolución musical de todos los tiempos. Sin embargo, el suceso que llamó primordialmente la atención de la sociedad mundial fue, sin duda, la primera proyección de una película cinematográfica, llevada a cabo el 28 de diciembre de dicho año en el Salón Indien, ubicado en los bajos del Grand Café de París, gracias a los hermanos Auguste y Louis Lumière, a quienes se les atribuye el descubrimiento y creación del aparato conocido como cinematógrafo[70].

[70] GARCÍA AMILBURU, M. y LANDEROS CERVANTES, B. (2011): *Teoría y práctica del análisis pedagógico del cine*, Madrid, Universidad Nacional de Educación a Distancia, p. 13.

Primordialmente el cine se desarrolló desde un punto vista científico mucho antes de que sus posibilidades artísticas o comerciales fueran conocidas y exploradas.

En 1824, el secretario de la Real Sociedad de Londres, Peter Mark Roget, publicó un importante trabajo científico con el título *Persistencia de la visión en lo que afecta a los objetos en movimiento*, en el que establecía que el ojo humano retiene las imágenes durante una fracción de segundo después de que el sujeto deja de tenerlas delante; este fenómeno explicaba por qué se capta el movimiento en general. La tesis supone que en cierta zona del ojo, la retina, está la base para dicha percepción del movimiento porque cualquier imagen, real o representada, permanece ahí una décima de segundo antes de desaparecer por completo; por eso la realidad se ve como una serie ininterrumpida de imágenes[71].

Este descubrimiento estimuló a varios científicos a investigar para intentar demostrar el principio, dando lugar así a los primeros avances que llevarían directamente al desarrollo del cine.

Tanto en Estados Unidos como en Europa se animaban imágenes dibujadas a mano como forma de diversión. Posteriormente se descubrió que, al pasar en un segundo 16 imágenes de un movimiento de un segundo de duración, la persistencia de la visión las unía y hacía que se vieran como una sola imagen en movimiento. Konigsberg complementa lo anterior al señalar que, poco tiempo después, este sistema se perfeccionó, aumentando a 24 el número de fotogramas que se pasaban por segundo[72].

La cámara para cine, en sus inicios, tuvo la misma función que una cámara fotográfica: tomar fotos fijas; la diferencia estribaba en la cantidad de fotos que se necesitaban para hacer cine porque, como se dijo, en principio fueron 16 y ahora 24 por cada segundo de proyección. Un momento importante relacionado con esto fue la creación de la película de 35 milímetros por Thomas Alva Edison. Rivas Pérez explica que William Dickson, ayudante de Edison, inventó entonces el engranaje de la cámara

---

[71] CATALÀ DOMÈNECH, J.M. (2008): *La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales*, Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya, pp. 137-138.
[72] KONIGSBERG, I. (2004): *Diccionario técnico Akal de cine*, Madrid, Akal, p. 268.

y dentro de ella pudieron correr de 122 a 305 metros de película que se enrollaban después de utilizados[73]. Este engranaje es el mismo que se usa hasta la fecha.

Para el año 1852, la fotografía comenzó a ocupar el lugar de los dibujos en los artefactos para ver imágenes animadas; esto convirtió a la fotografía en un invento indispensable para dar origen al cinematógrafo. Por lo tanto, a medida que la velocidad de las emulsiones fotográficas aumentó, fue posible fotografiar un movimiento real en vez de poses fijas de ese movimiento. Un precursor de ello fue el fotógrafo angloestadounidense Eadweard Muybridge con su experimento "El caballo en movimiento"[74].

Muybridge, en 1877, empleó una batería de 24 cámaras para grabar el ciclo de movimientos del galope de un caballo; cada cámara tenía un disparador automático conectado a un cordel que cruzaba la pista y estos dispositivos se accionaban cuando el animal, al galopar, pisaba los cordeles. Las fotografías fijas resultantes fueron proyectadas en un aparato denominado zoopraxiscopio, una caja de madera en la que se proyectaban imágenes colocadas en discos de cristal que giraban en una rápida sucesión para dar la impresión de movimiento[75]. Así Muybridge pudo comprobar, en 24 cuadros por segundo, que el caballo, en un movimiento, llegaba a sostenerse en el aire sin el apoyo de ninguna de sus patas.

2.1.1 Inventos previos al cinematógrafo: El pre-cine

Con los antecedentes mencionados, a partir de esa época se desarrollaron diversos adelantos tecnológicos tendientes a lograr la representación del movimiento y que, de alguna manera, contribuyeron a la posterior creación del cine.

---

[73] RIVAS PÉREZ, C. (2007): *Haciendo cineclubes: manual de organización de cineclubes*, Caracas, Fundación Editorial El Perro y la Rana, p. 19.
[74] OUBIÑA, D. (2014): *Una juguetería filosófica. Cine, cronofotografía y arte digital*, Buenos Aires, Manantial, s/n.
[75] CÁCERES, O. (2016): *Inventario del caballo,* col. Inventario, México, Serpentina / Conaculta, p. 75.

a) Taumatropo

Uno de los primeros artefactos para representar el fenómeno de la persistencia retiniana, fue el llamado “taumatropo”, que consistía en dos imágenes complementarias colocadas de manera separada en un mismo disco de papel, con dos piezas de hilo o cuerda en los extremos de su eje horizontal; al hacer girar el disco, las imágenes dan la impresión de estar juntas, de haberse unido en una. Rivera Escobar apunta que, hacia 1826, este sencillo artilugio consolidó la moda de los juguetes ópticos en Europa durante la primera mitad del siglo XIX[76].

Llamado en inglés “*Wonder Turner*”, que significa “maravilla giratoria”, el taumatropo fue inventado por John Ayrton Paris en 1824 con el fin de poder demostrar el principio de persistencia retiniana[77].

b) Zoótropo

Al taumatropo le siguió el invento del zoótropo (del griego *“zoe”*, vida, y “*trope*”, girar), el cual es el antecedente más claro y más antiguo del cine tal como se conoce hoy en día. De acuerdo con Cuevas Martín[78], este artefacto, ideado por William G. Horner y surgido también en la primera mitad del siglo XIX, empleaba una serie de dibujos impresos en sentido horizontal en bandas de papel puestas en el interior de un tambor giratorio montado sobre un eje en la mitad de un cilindro, más una serie de ranuras verticales por las cuales el poseedor del zoótropo miraba. Estos elementos, al girar, permitían que se creara la ilusión de que las imágenes colocadas en las paredes interiores estaban en movimiento.

---

[76] RIVERA ESCOBAR, R. (2007): *La era silente del dibujo animado*, serie Nueva Universidad, Lima, Fondo Editorial Universidad Nacional Mayor de San Marcos, p. 21

[77] RODRÍGUEZ BERMÚDEZ, M. (2007): *Animación. Una perspectiva desde México*, México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de la Universidad Nacional Autónoma de México, p. 25.

[78] CUEVAS MARTÍN, J. (2007): *Fotografía y conocimiento. La fotografía y la ciencia. Desde los orígenes hasta 1927*, Madrid, Editorial Complutense, p. 187.

c) Praxinoscopio

A partir del principio general del zoótropo, el inventor francés Charles Émile Reynaud, cuyo ingenio era algo más elaborado, creó el praxinoscopio. Era un sistema formado por un tambor giratorio con un anillo de espejos colocado en el centro y los dibujos colocados en la pared interior del tambor, eliminando las ranuras que tenía el aparato anterior. El conjunto, iluminado por una pequeña lámpara, se manejaba con una sencilla manivela; a medida que el tambor giraba, los dibujos parecían cobrar vida, todo gracias a la persistencia retiniana[79].

El praxinoscopio tuvo éxito al comercializarse como juguete, al grado que obtuvo una mención en la Exposición Universal de París.

d) Cronofotógrafo portátil

Al fisiólogo francés Étienne Jules Marey se le atribuyen importantes trabajos encaminados a lograr la ilusión de movimiento. Su cronofotógrafo portátil constituyó un paso relevante hacia el desarrollo de la primera cámara de imágenes en movimiento. Rodríguez Bermúdez lo describe como una especie de fusil fotográfico -con las dimensiones de un rifle de caza- que movía una única banda para obtener doce imágenes del objeto observado en una placa giratoria que completaba su revolución en un segundo, requiriéndose así, por imagen, un tiempo de exposición de 1/720 seg.[80] Originalmente el aparato usaba pesadas placas de vidrio; sin embargo, Marey cambió a la película Balagny, recortada en cintas de caucho endurecido, usando también una tira de película que era sólo un papel mojado en aceite muy sensible que se destruía con facilidad.

Una innovación que eliminó un obstáculo esencial en la experimentación con las imágenes en movimiento fue el de las tiras de emulsión fotográfica de alta velocidad montadas en un celuloide resistente, creadas por Hannibal Goodwin y George Eastman

[79] RIVERA ESCOBAR, R.: *La era silente del dibujo animado*, serie Nueva Universidad, Lima, Fondo Editorial Universidad Nacional Mayor de San Marcos, p. 28.
[80] RODRÍGUEZ BERMÚDEZ, M., *op. cit*., nota 77, pp. 36-37.

en 1889. Incluso Marey, hacia 1890, comenzó a trabajar con película en un soporte transparente de nitrato de celulosa.

e) Kinetoscopio

Se le atribuye a Thomas Alva Edison la patente de lo que algunos consideran la primera máquina de cine: el kinetoscopio.

Sin embargo, su ayudante William Dickson fue el encargado de desarrollar el proyecto, bajo la supervisión de Edison, hacia el año 1893. Se construyó, en el patio del laboratorio de éste último, una barraca de madera con aspecto curioso a la que el personal bautizó como *"Black Maria"* ("María Negra") debido al su parecido con los vehículos usados para el transporte de los presos a los que se les denominaba así.

Se trataba de un espacio pintado de negro en el exterior y el interior, con un techo desplazable y que, en conjunto, podía girar desde su base para orientarse de acuerdo con la posición del sol. Ahí Edison pretendía realizar sus experimentos sobre imágenes en movimiento inspirados en el trabajo de Eadweard Muybridge[81]. *"Black Maria"* se convertiría en el primer estudio de cine del mundo.

Dickson fijó las primeras imágenes del kinetoscopio en un cilindro similar al del fonógrafo y las reprodujo a través de un visor de dimensiones microscópicas. Como la curva del cilindro distorsionaba la imagen, pasó a trabajar sobre película de celuloide de una pulgada y media, equivalente a los 35 mm que serían luego la medida estándar. El resultado fue una especie de visor –conocido como *"peep show"*- sobre el que se inclinaba el espectador para presenciar el pase de un filme muy breve, de menos de un minuto, a través de una abertura provista de una lente de aumento y con una fuente luminosa a la espalda[82].

El kinetoscopio de Dickson y Edison tenía alrededor de unos 15 metros de película en un bucle interminable que el espectador tenía que ver a través de una

[81] GUBERN, Roman (2014): *Historia del cine,* Barcelona, Anagrama, s/n.
[82] GUNNING, T. (2011): "De Edison a Griffith: el cine y la modernidad", en BRUNETTA, Gian Piero, dir.: *Historia mundial del cine. Vol. I: Estados Unidos. Tomo primero*, Madrid, Akal, p. 71.

pantalla de aumento. El artefacto funcionaba depositando una moneda[83]. A pesar de su diseño innovador, no puede considerarse como un espectáculo público, ya que solamente un individuo podía hacer uso de él a la vez.

2.1.2 El cinematógrafo de los hermanos Lumière

Para la década de 1890, la técnica para captar la realidad por medios luminosos había sido ya desarrollada por los inventores del daguerrotipo y la fotografía, mientras Dickson y Edison se encontraban muy cerca de inventar el cine al contribuir con el kinetoscopio. Fue entonces cuando, inspirándose en este último invento, los hermanos Louis y Auguste Lumière crearon en Francia el cinematógrafo, invento que era al mismo tiempo, según Estrada Urroz, cámara filmadora, copiadora para reproducir lo filmado y proyector[84]. Fue reconocido a nivel mundial como el primer aparato que se puede calificar auténticamente como cine.

La primera presentación cinematográfica con el nuevo invento de los Lumière consistió en la proyección de una serie de documentales de corta duración en los que se mostraban escenas sencillas de la vida cotidiana como, por ejemplo: olas rompiendo en la orilla del mar, obreros saliendo de una fábrica o un jardinero regando el césped; pero fue el cortometraje *Llegada del tren a la estación de La Ciotat* (1895) el que pasó a la historia del cine como una anécdota que, al mismo tiempo, demostraba las nuevas posibilidades del invento. Este documental presentaba un tren avanzando hacia los espectadores y se recuerda de esta forma por la reacción de los públicos que, llenos de pavor, se levantaban rápidamente de sus asientos al creer que un tren real se abalanzaba sobre ellos[85].

---

[83] MARTÍNEZ ABADÍA, J. y FERNÁNDEZ DÍEZ, F. (2013): *Manual del productor audiovisual*, Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya, s/n.
[84] ESTRADA URROZ, R. (2010): *Sociabilidad y diversión en Puebla. Del Imperio al Porfiriato*, col. Bicentenario. Puebla: de la Independencia a la Revolución, Puebla, Ediciones de Educación y Cultura / Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, p. 97.
[85] AMBRÒS PALLARÈS, A. y BREU PAÑELLA, R. (2007): *Cine y educación: El cine en el aula de primaria y secundaria*, serie Didáctica /Diseño y desarrollo curricular, no. 236, Barcelona, Graó, p. 54.

La primera proyección cinematográfica, como ya se mencionó, ocurrió el 28 de diciembre de 1895, fecha reconocida de manera universal como el comienzo de la historia del cine; y se les reconoce a los hermanos Lumière, como los iniciadores de la era cinematográfica.

Inicialmente las primeras películas duraban alrededor de 5 y 7 minutos; la mayoría sólo mostraban imágenes al azar, lo cual las hacía simples y aburridas para lo que sería el gusto del espectador actual; pero en aquel entonces, al ser algo nuevo y revolucionario para la época, la gente acudía en masa, curiosa, a ver estas cintas. El nuevo invento era conocido como "la fotografía con vida", que reproducía el mundo real y su movimiento; y las vistas asombraban por su efecto de realidad, lo que dotaba al cinematógrafo de un primigenio carácter científico[86].

2.2 Géneros cinematográficos

"El cine es el arte que más rápido ha evolucionado en su historia. Ninguna de las otras artes ha recorrido tanto camino en sus primeros cien años de vida: desde unos rudimentarios comienzos hasta fundirse con las tecnologías de última generación que, sin duda alguna, auguran al cine una continuación de su vertiginosa evolución", explica Ferrer Medina, añadiendo que *"podemos considerar los géneros cinematográficos como mecanismos culturales que propician el conocimiento previo de la obra que el lector o espectador escoge para su disfrute. Proceden de categorías artísticas clásicas que facilitaban la producción de la obra al mismo tiempo que su consumo"* [87].

Hablar de géneros es referirse a una definición sumamente vaga que, además, se apega a criterios muy distintos, siendo el principal de ellos derivado del teatro, de tal manera que se habla de tragedia, comedia, etc. Debido a las dificultades que entraña

---

[86] BARRIENTOS BUENO, M. (2006): *Inicios del cine en Sevilla (1896-1906). De la presentación en la ciudad a las exhibiciones continuadas*, Sevilla, Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla, p. 123.

[87] FERRER MEDINA, C. (2005): "Los géneros cinematográficos", *MailxMail.* Disponible en http://www.mailxmail.com/curso-generos-cinematograficos/generos-cinematograficos.

ubicar a todas las cintas dentro de alguno de estos parámetros, se ha llegado a combinarlos de modo tal que actualmente hay, por ejemplo, comedias dramáticas. Otros géneros se fundan en relatos, personajes y decorados codificados, como el cine histórico, el *"western"* o las cintas bélicas; y también se pueden clasificar las películas a partir de aspectos como la dinámica del tema, el tratamiento narrativo o el efecto que provocan en el espectador[88].

Entonces, puede decirse que los géneros cinematográficos son aquellos que se utilizan para poder categorizar a las películas, todo esto basado en aquellos elementos comunes que alguna cinta abarque. Originalmente son definidos por sus aspectos formales como el ritmo, estilo o tono, siendo lo más importante para su clasificación las emociones que el filme logre provocar en el espectador. No obstante, con la entrada y el desarrollo del cine y de las otras artes narrativas industrializadas, como el cómic, el periodismo, las novelas por entregas, etc., estos mecanismos culturales se fundamentaron y se convirtieron en cuestiones más bien de carácter económico en el sentido de que sirven para clasificar las cintas y hacerlas más vendibles.

2.2.1 Los géneros cinematográficos básicos: el documental y la ficción

En la actualidad existe un sinfín de géneros del cine, siendo la distinción entre cine documental y cine de ficción la base principal de la clasificación de los géneros cinematográficos.

Sobre el primero, Martínez-Salanova Sánchez comenta que "*el documental es un cine eminentemente didáctico, que ha pasado por todas las vicisitudes y encuentros positivos de la historia del cine. No es un cine de segunda, pues desde sus inicios el documental ha estado presente con autoridad y eficacia. Más aún, sus técnicos, debido a la dificultad de las filmaciones, la precariedad de los medios y las adversas condiciones de rodaje con las que se encuentran a menudo, han debido acrecentar la*

[88] PINEL, V. (2009): *Los géneros cinematográficos. Géneros, escuelas, movimientos y corrientes en el cine*, Barcelona, Ma Non Troppo, pp. 11-12.

imaginación con el fin de trasmitir sus mensajes, aportando al cine muchos de los inventos y recursos con los que actualmente cuenta" [89]*.*

El cine documental es aquel que muestra en su discurso audiovisual imágenes e historias de la vida real. No hay actores y no hay trama; simplemente busca mostrar la vida tal y como es. Indaga la realidad, plantea discursos sociales y representa historias particulares y colectivas. Este tipo de cine se caracteriza por basar sus imágenes en la realidad misma; pero ya lo que es organización, estructura, secuencia e historia en sí dependen del autor.

Los hermanos Lumière, sin así quererlo, fueron los pioneros en este género, ya que las primeras exhibiciones cinematográficas se basaron en la presentación de una serie de pequeños documentales, la mayoría mostrando planos secuenciales de variados momentos en la vida cotidiana.

Beceyro explica que un documental que cuenta algo que ha pasado trabaja con los restos de eso que ha sucedido hace (mucho o poco) tiempo; trabaja, en consecuencia, con material de archivo: tomas, fotos o sonidos que pertenecen a esa época pasada. Puede trabajar, también, con imágenes filmadas en la actualidad de los lugares en los que sucedieron esos hechos; y trabaja con los restos de esos hechos en la memoria de la gente, es decir con los testimonios de quienes saben algo de eso que pasó hace tiempo. Cuando un documental cuenta, por el contrario, cosas que están pasando, que se producen en el mismo instante en que el cineasta las está filmando, el trabajo se organiza de acuerdo a esta característica del material: hechos que todavía no se han producido, cuyas eventuales características deben preverse, para poder así decidir qué va a filmarse (de lo que se supone va a suceder) y de qué manera[90].

Entre las características del género documental pueden mencionarse las siguientes[91]:

- Huye de la ficción, o sea, es real.

---

[89] MARTÍNEZ-SALANOVA SÁNCHEZ, E. (s/f): "Cine documental", *Cine y educación.* Disponible en http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/cinedocumental.htm.
[90] BECEYRO, R. (s/f): *Sobre cine documental.* Disponible en http://www.catedras.fsoc.uba.ar/decarli/textos/Beceyro.htm.
[91] PINTO, M., dir. (2011): "Cine documental", *Alfamedia.* Disponible en http://www.mariapinto.es/alfamedia/cine/documental.htm.

- Los personajes no son actores profesionales.
- Su longitud suele ser más corta que la de una película ordinaria.
- La representación de la objetividad es uno de los requisitos más peculiares del documental.
- Buscar la realidad y filmarla para presentarla al espectador.
- Al filmarse en el mismo momento histórico revitaliza la expresión y el lenguaje cinematográfico.
- Los efectos sonoros y musicales se usan para enfatizar la acción.
- Destaca el uso de la narración, bien sea a través de locución en *"off"* o por medio de entrevistas, encuestas, etc. Es fundamental el uso de voces vivas de los protagonistas del hecho.
- Suele incluir la reproducción de elementos visuales como fotos, mapas, dramatizaciones, diapositivas, diagramas, maquetas o animaciones, entre otras.
- Tiene distintos contenidos temáticos, de modo que se habla de documentales científicos, culturales, históricos, educativos, didácticos, institucionales o divulgativos, entre otros.

Por lo que toca al cine de ficción, es aquel que, para la creación de su discurso audiovisual, utiliza personajes que sólo existen dentro del universo de dicho discurso; es decir, los personajes, situaciones y algunas veces los mundos, ciudades, etc., sólo existen mientras el discurso audiovisual mencionado se está llevando a cabo y dejan de existir cuando dicho discurso termina. Dicho de otro modo, se habla de algo que no es 100% real. Como indica Beceyro, *"en el filme de ficción todo lo que se ve ha sido previamente imaginado, inventado por el cineasta, con la ayuda o no de la Historia, de escritores o de guionistas. El filme de ficción maneja materiales que sólo existen en él para él. Si se suspendiera la filmación de una película de ficción, todo quedaría igualmente suspendido"* [92].

[92] *RUITIÑA TESTA, C. (2012): "Consecuencias de la adaptación de la televisión al escenario digital. La nueva frontera de la inmediatez informativa", en LLOVES SOBRADO, B. y SEGADO BOJ, F., coords.:* I Congreso Internacional de Comunicación y Sociedad Digital*, Logroño, Universidad Internacional de La Rioja, p. 6.*

2.2.2 Clasificación de los géneros cinematográficos de ficción

a) Drama

Existe una confusa tendencia a considerar como drama únicamente a todo lo que incluya elementos trágicos, especialmente cuando se da el llamado “final trágico”; pero, según la definición griega clásica, drama es la forma de presentación de acciones a través de su representación por actores y por medio del diálogo.

En tanto género literario, el drama se dividió desde sus inicios, en la Grecia antigua (donde se considera que el teatro tiene su nacimiento occidental), en tragedia y comedia. Posteriormente se habló de géneros realistas y géneros simbólicos; entre los primeros quedaron inscritas la tragedia y la comedia ya existentes y, entre los segundos, el melodrama, la farsa y la tragicomedia, reconocidos como tales desde el Renacimiento[93].

De acuerdo con Clarenc[94], como género cinematográfico el drama siempre plantea conflictos entre los personajes principales de la narración fílmica provocando una respuesta emotiva en el espectador y conmoviendo a éste, debido a que interpela a su sensibilidad. Los problemas de los personajes están relacionados con la pasión o problemas interiores. Las temáticas de este tipo de películas son muy diversas, como lo demuestran *The Shawshank Redemption* (1994) de Frank Darabont, *American Beauty* (1999) de Sam Mendes, *Hotel Rwanda* (2004) de Terry George, *The Boy in the Striped Pyjamas* (2008) de Mark Herman y *Black Swan* (2010) de Darren Aronofsky.

El eje principal del cine dramático suele ser el amor; de una manera simplista, suele decirse que, cuando esto último es bastante exagerado, al drama se le conoce por melodrama y, en general, los personajes quedan limitados al carácter simplista de buenos o malos. La realidad es que es una categoría fílmica muy difícil de definir. La crítica afirma que el melodrama por excelencia es *Gone with the Wind* (1939) de Victor

---

[93] MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR (2016): *Lengua y literatura. 10º grado. Texto del estudiante*, Quito, Universidad Andina Simón Bolívar, p. 79.
[94] CLARENC, C.A. (2011): *Nociones de cibercultura y literatura. Herramientas para la creación digital*, Lulu.com, p. 38.

Fleming, George Cukor y Sam Wood; y se consideran ejemplos del subgénero: *Hanover Street* (1979) de Peter Hyams, *Volver* (1986) de Alan Resnais, *Hable con ella* (2002) de Pedro Almodóvar, *Memoirs of a Geisha* (2005) de Rob Marshall y *Manchester by the Sea* (2016) de Kenneth Lonergan.

La mayoría de las películas dramáticas promueve la moralidad como eje central y, por ello, tiene una dimensión didáctica acusada. La presencia de la música y la fotografía acentúan la credibilidad de la obra.

b) Comedia

Las películas de comedia son aquellas películas que hacen, o intentan hacer, reír a la gente. Se caracterizan porque sus personajes protagonistas se ven enfrentados a las dificultades de la vida cotidiana y movidos por sus propios defectos hacia desenlaces felices donde se hace escarnio de la debilidad humana[95].

La idea de la comedia es divertir o hacer reír al espectador valiéndose de una trama en la que abundan los enredos y los conflictos, así como los personajes originales, los diálogos llenos de ingenio y los finales agradables o felices. El tratamiento de los asuntos suele ser amable y optimista, sobre todo en los casos de la comedia musical y la llamada “comedia sofisticada” o alta comedia. A veces, cuando el humor se combina con un tratamiento más realista de los temas, se suele hablar de comedia dramática.

Dentro de este género se ubica la comedia clásica americana con dos subgéneros: comedia sofisticada y comedia extravagante. La comedia sofisticada se desarrolla en ambientes refinados, en los salones de la alta sociedad, donde los personajes aristocráticos resolvían intrigas amorosas mediante diálogos con réplicas brillantes[96]. Otra característica son las situaciones equívocas y las confusiones de todo

[95] “Lo trágico y lo cómico”, *Lengua y literatura*. Disponible en https://josuedragon200.wordpress.com/lo-tragico-y-lo-comico/.
[96] PINEL, V. (2009: *Los géneros cinematográficos. Géneros, escuelas, movimientos y corrientes en el cine*, Barcelona, Ma Non Troppo, p. 78.

tipo; propicia la evasión, aunque contiene elementos dramáticos y, en el fondo, una crítica más o menos hiriente o amable hacia las convenciones sociales y la hipocresía.

Por otro lado, dice Rodríguez Chico[97], la comedia extravagante –*"screwball comedy"*- es excéntrica y alocada; se basa en la gracia de los diálogos y en el juego interpretativo y otorga importancia a la improvisación y a un ritmo más ágil. Usualmente gira en torno al conflicto amoroso y entre sus temáticas están los equívocos de identidad y los enredos de clases sociales.

Diversos autores, como Oseguera Mejía[98], han resumido algunas de las características, ya enunciadas, de la comedia como género cinematográfico:

- El personaje protagonista suele ser una persona común y corriente, y por lo general representa un arquetipo o antihéroe: mentiroso, charlatán, fanfarrón, pícaro, enamorado, etc.; también suele ser inocente e inconsciente.
- A diferencia de la tragedia, donde el personaje protagonista tiene un profundo sentido ético, en la comedia el personaje protagónico considera su moral como una cualidad importante, lo que lo hace ser muy vital, aunque esto es más bien un obstáculo para el personaje.
- El conflicto central suele desarrollarse a partir del error o la carencia de virtud del protagonista, por un equívoco o problema.
- El desarrollo de los argumentos se hace en tono jocoso y, por lo general, éstos acaban de forma feliz.
- Proponen episodios de la vida cotidiana, pero abordados desde la perspectiva del humor; o bien situaciones absurdas de poca credibilidad, pero que se prestan al juego humorístico.

En el cine, como se ha visto, existen diversos tipos de comedias:

- Comedia romántica, que se desarrolla en torno a enredos amorosos. Algunos ejemplos son: *Moonstruck* (1987) de Norman Jewison, *My Best Friend's Wedding* (1997) de P.J. Hogan, *27 Dresses* (2008) y *The Proposal* (2009), ambas de Anne Fletcher; y *Crazy, Stupid Love* (2011) de Glenn Ficara.

[97] RODRÍGUEZ CHICO, J. (2016): *Guía fácil para entender el cine*, Madrid, Mestas, s/n.
[98] OSEGUERA MEJÍA, E.L. (2014): *Literatura 2*, 2ª ed., México, Grupo Editorial Patria, p. 134

- Comedia sofisticada, basada en la psicología de los personajes, como *You Can't Take it with You* (1938) de Frank Capra, *Sabrina* (1954) de Billy Wilder, *Breakfast at Tiffany's* (1961) de Blake Edwards, *My Fair Lady* (1964) de George Cukor o *The Grand Budapest Hotel* (2014) de Wes Anderson.
- Comedia animada (*"cartoon"*), películas de caricaturas o donde hay personajes reales que conviven con los dibujos animados. *Who Framed Roger Rabbit?* (1988) de Robert Zemeckis, *The Mask* (1994) de Chuck Russell, *Space Jam* (1996) de Joe Pytka, *Osmosis Jones* (2001) de Tom Sito, Piet Kroon, Bobby Farrelly y Peter Farrelly y *Sausage Party* (2016) dirigida por Greg Tiernan y Conrad Vernon son algunos ejemplos.
- Comedia burlesca, que se basa en los sucesos disparatados y en la sucesión de gags -humor mediante imágenes-. Es la forma más antigua del género, desde *The Gold Rush* (1925) de Charles Chaplin o *The General* (1926) de Buster Keaton y Clyde Bruckman; y ha perdurado en cintas como *The Party* (1968) de Blake Edwards, *Sleeper* (1973) de Woody Allen y *Life of Brian* (1979) de Terry Jones.
- Parodias, filmes que imitan situaciones o películas anteriores: *Dance of the Vampires* (1967) de Roman Polanski, *Monty Python and the Holy Grail* (1975) de Terry Jones y Terry Gilliam, *Spaceballs* (1987) de Mel Brooks, *Not Another Teen Movie* (2002) de Joel Gallen y *Vampires Suck* (2010) de Jason Friedberg y Aaron Seltze.

c) Cine negro

La expresión *"film noir"* la inventó un crítico francés llamado Nino Frank a mediados los cuarenta; se desarrolló principalmente en Estados Unidos entre 1930 y 1960, y se considera uno de los géneros típicamente norteamericanos. Ferrer Medina[99] explica que estas películas tienen un aire de pesimismo fatalista y las acciones

[99] FERRER MEDINA, C. (2005): "Capítulo 16: Cine negro", *Los géneros cinematográficos.* Disponible en http://www.mailxmail.com/curso-generos-cinematograficos/cine-negro.

transcurren en una sociedad violenta, corrupta y falsa que amenaza al héroe y a veces también a otros personajes. La obsesión por la "mujer fatal", peligrosa o aparentemente peligrosa, a menudo apoyada por otro hombre joven y guapo, es típica del cine negro, así como la presencia de detectives privados y policías de moral dudosa, mujeres tan atractivas como letales, poderosos magnates de vicios ocultos, delincuentes profesionales y ciudadanos corrientes súbitamente situados al margen de la ley por un mal paso.

Cintas que ejemplifican el cine negro clásico son *The Maltese Falcon* (1941) de John Huston y *The Lady from Shanghai* (1947) de Orson Welles. Posteriormente han aparecido otras como *Scarface* (1983) y *The Untouchables* (1987), ambas dirigidas por Brian de Palma; y, más recientemente, *Sin City* (2005) de Frank Miller, Robert Rodriguez y Quentin Tarantino.

d) Acción

El cine de acción es un cine cuyo argumento no necesita narrar una historia con mucha profundidad, pues lo importante es la abundancia de secuencias dinámicas con elementos de persecución, huidas, carreras, combates cuerpo a cuerpo y/o con máquinas, tiroteos, explosiones, incendios, etc., además de que sus protagonistas son personajes muy definidos y estereotipados: el héroe, el villano, la joven desvalida rescatada por el protagonista…[100]. Otros clichés recurrentes son la presencia de un actor secundario cómico (que puede incluso ser un animal y un final feliz, usualmente la unión o boda del protagonista con la chica.

El cine de acción surge por la urgencia de clasificar dentro de algún género a las cintas explosivas, con actores populares y con tramas lineales, llenas de espectacularidad y opulencia, aparecidas a mediados de los setenta en el cine americano[101]. Los locales de alquiler o renta de películas en formatos caseros son

[100] "Los géneros cinematográficos", *Géneros cinematográficos. Clasificación de los productos de la industria del cine.* Disponible en http://codigosvisuales09.blogspot.mx/.
[101] AMAYA, V. (2010): "Películas de acción", *Películas de acción.* Disponible en http://veronicapeliculasdeaccion.blogspot.mx/2010/05/peliculas-de-accion.html.

quienes masificaron esta forma de adjetivar a las cintas como de "acción", categoría en la que se han incluido producciones como: *Lethal Weapon* (1987) de Richard Donner, *Cliffhanger* (1993) de Renny Harlin, *Patriot Games* (1992) de Phillip Noyce, *The Rock* (1996) de Michael Bay y *American Sniper* (2014) de Clint Eastwood.

e) Aventura

El cine de aventuras es un género cinematográfico que refleja un mundo heroico de combates y aventuras. Suelen predominar la acción y valores caballerescos. Fue inventado en Italia como medio de exaltación del pasado histórico, para después ser usado en Rusia para resaltar la revolución soviética.

Entre sus características más importantes se pueden mencionar[102]:

- Un tratamiento intrascendente y pseudodramático de los conflictos que se plantean en la trama.
- Las escenas de mucha acción (batallas, persecuciones, etc.) siempre se filman en planos cortos.
- Los personajes suelen ser estereotipados y antitéticos (un héroe fuerte, valeroso y un villano).
- Los protagonistas atraviesan por obstáculos y sufren una transformación a lo largo de la historia.
- Los personajes luchan por un objetivo: hallar un tesoro, lograr la resolución de un misterio o el rescate de personas y cosas así.
- La premisa central es que el bien siempre prevalece sobre el mal.
- La acción dramática suele ocurrir alejada de los espacios cotidianos y siempre en lugares poco usuales: selvas, desiertos, galaxias, etc.
- Se le da más peso a la ambientación, el vestuario y los efectos especiales que al guion.

[102] RED, A. (2012): “Cine de aventuras”, *Cine.* Disponible en http://listadegeneroscinematograficos.blogspot.mx/2012_11_01_archive.html.

Raiders of the Lost Arc (1981) de Steven Spielberg, *Romancing the Stone* (1984) de Robert Zemeckis, *Jurassic Park* (1993) de Steven Spielberg, *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl* (2003) de Gore Verbinski y *National Treasure* (2004) de Jon Turteltaub son ejemplos de este género.

f) Terror

Ferrer Medina lo define como el género cinematográfico que comprende las películas que provocan en el espectador miedo, angustia u horror mediante personajes humanos, animales o mecánicos y monstruos imaginarios que resultan amenazantes o destructores para los protagonistas, débiles o impotentes frente a ellos[103]. Junto a tratamientos realistas del terror, abundan los filmes fantásticos y de ciencia-ficción.

Así, este género recurre a la fantasía y al miedo a través de personajes monstruosos y sobrenaturales, como brujas, fantasmas, espíritus, demonios o vampiros. Comenzó con el expresionismo alemán y en la década de los treinta del siglo pasado acaparó las preferencias del público.

Algunos ejemplos de cintas de terror son: *Psycho* (1960) de Alfred Hitchcock, *The Exorcist* (1973) de William Friedkin, *El Espinazo del Diablo* (2001) de Guillermo del Toro, *The Conjuring* (2013) de James Wan y *The Witch* (2015) de Robert Eggers.

g) **Cine romántico**

El cine romántico lo forman todas aquellas películas en las que el argumento principal o trama gira en torno a las relaciones románticas o amorosas entre los distintos personajes de la historia, principalmente los protagonistas. Normalmente los personajes toman sus decisiones con base en sus sentimientos más que en su razón, produciéndose algunas veces un conflicto interno[104]. Se trata de relatos fílmicos sobre

[103] FERRER MEDINA, C.: "Capítulo 11: Cine terror", *Los géneros cinematográficos.* Disponible en http://www.mailxmail.com/curso-generos-cinematograficos/cine-terror.
[104] GONZÁLEZ ALBACETE, S. (2014): "Cine, historia y sus géneros", *SlideShare.* Disponible en https://es.slideshare.net/gigalbacete/cinehistoria-y-sus-gneros.

el amor o la búsqueda de éste, generalmente obstaculizada por situaciones diversas. Entre sus temáticas frecuentes están: el amor a primera vista, el amor cronológicamente discordante (amor entre una persona de edad joven y una persona de edad madura), el amor trágico, el amor destructivo, el apasionante amor sexual, el amor homoerótico y el amor imposible.

El cine romántico puede verse dividido en dos subgéneros: el de la comedia romántica y el drama romántico.

El argumento básico de una comedia romántica, como ya se explicó en el apartado correspondiente, se ve tratado con tintes clásicos de comedia buscando así provocar las risas en el espectador mientras se cuenta una historia de amor; y, a través de eventos "chuscos", se desenvuelve una trama romántica con, muchas veces, un final feliz.

Por otro lado, el drama romántico narra una historia de amor, ya sea correspondido o no, utilizando toques característicos del género dramático y de la tragedia. Ejemplos de dramas románticos son *Casablanca* (1942) de Michael Curtis, *Love Story* (1970) de Arthur Hiller, *Endless Love* (1981) de Franco Zeffirelli, *The Bridges of Madison County* (1995) de Clint Eastwood y *Blue is the Warmest Color* (2013) de Abdellatif Kechiche.

h) Suspenso

El cine de suspenso tiene como principal objeto mantener al espectador a la expectativa de lo que puede ocurrir a los personajes y, por lo tanto, atento al desarrollo del conflicto[105]. Son películas que estimulan continuamente la participación del espectador, lo tienen en un estado tensión intenso y proporcionan "pistas" del desenlace, el cual al final se resuelve o se aclara de manera totalmente racional, sin que quede ningún cabo suelto.

[105] CASTILLA, C. (2008): "El suspenso como género cinematográfico", *Toma Uno.* Disponible en http://zoomtomauno.blogspot.mx/2008/11/el-suspenso-como-gnero-cinematogrfico.html.

A este género pertenecen: *Misery* (1990) de Rob Reiner, *Cape Fear* (1991) de Martin Scorsese, *The Sixth Sense* (1999) de M. Night Shyamalan, *Memento* (2001) de Christopher Nolan y *Purgatorio* (2014) de Pau Teixidor.

i) Fantasía

Este género corresponde a las películas que suelen incluir magia, mundos de fantasía exótica o hechos, personajes y criaturas absolutamente irreales que de ningún modo pertenecen a la realidad conocida. La categoría tiene tanto que ver con el enfoque como con el contexto y, sin duda, hay algo de trasposición entre los géneros[106].

Hay obras ambientadas en presente, pasado y futuro, tanto en lugares cotidianos donde ocurren ciertas cosas inexplicables como en mundos imaginarios en los que nada de lo que ocurre es real.

The Neverending Story (1984) de Wolfgang Petersen, *Willow* (1988) de Ron Howard, Edward Scissorhands (1990) de Tim Burton, Dragon Heart (1997) de Rob Cohen, o *Fantastic Beasts and Where to Find Them* (2016) de David Yates son algunos ejemplos del cine fantástico.

j) Cine histórico

El cine histórico es un género cinematográfico que *"aspira a convertir episodios de la historia en relato y espectáculo audiovisual, puesto en escena ante la cámara por profesionales de la ficción"*[107]*.* Esto es, se trata de películas que giran en torno a la narración de uno o varios hechos históricos reales, con mayor o menor grado de verosimilitud, como lo demuestran cintas como *The Mision* (1986) de Roland Joffé, *1492: Conquest of Paradise* (1992) de Ridley Scott, *The Patriot* (2000) de Roland

[106] MAISO, A. G. (2015): "Las mejores películas de fantasía", *El cine en la sombra.* Disponible en http://www.elcineenlasombra.com/las-mejores-peliculas-de-fantasia/.
[107] ALBERICH, E. (2009): *Películas clave del cine histórico*, Barcelona, Ma Non Troppo, p. 11.

Emmerich, *Kingdom of Heaven* (2005) de Ridley Scott y *Munich* (2006) de Steven Spielberg.

Este género pretende representar las circunstancias de los hitos históricos con el máximo realismo, permitiendo de esta manera la formación y la educación histórica a través del entretenimiento; sin embargo, estas intenciones casi nunca se pueden lograr, ya que representar con realismo la historia resta espectacularidad y dinamismo a la película.

Es una de las vertientes más comunes del cine y sus orígenes aparecen en los primeros años de vida del Séptimo Arte. Con el tiempo, algunos de sus subgéneros se han llegado a convertir en géneros propios debido a su gran extensión y personalidad:

- ***"Biopic"*** (de *"biography"* y *"picture"*, según unos; y de *"biography"* y *"epic"*, de acuerdo con otros autores): Puede ser tanto el relato en pantalla grande de cualquier vida real como la biografía filmada de un personaje famoso de cualquier época y área humana[108]. En términos generales, es la cinta biográfica, esto es, un filme donde se dramatizan la vida de algún personaje real o los momentos más relevantes de su trayectoria vital, todo ello con mayores o menores libertades. Tal es el caso de *Amadeus* (1984) basada en la vida del compositor Wolfgang Amadeus Mozart, *Braveheart* (1995) de Mel Gibson, inspirada en la vida de William Wallace, héroe escocés; *Michael Collins* (1996) de Neil Jordan, sobre la vida de este líder revolucionario irlandés; *Finding Neverland* (2004) de Marc Forster, basada en la vida de James M. Barrie, el autor de *Peter Pan*; o *La Vie en Rose* (2007) de Olivier Dahan, que cuenta la vida de la célebre cantante Edith Piaf.
- ***Cine bíblico:*** La Biblia ha sido fuente de argumentos y guiones a lo largo de la historia del cine, pues sus páginas ofrecen un sinnúmero de dramas, pasiones, romances, guerras, venganzas, gestas heroicas, etc.[109] En las reconstrucciones bíblicas destacó en el siglo pasado Cecil B. de Mille con

[108] POBLETE, J. (2003): "El biopic. ¿Vidas ejemplares?", *Mabuse, Revista de cine*. Disponible en *http://www.mabuse.cl/historia.php?id=31414*.
[109] ORELLANA GUTIERREZ DE TERÁN, J. (2007): *Como en un espejo. Drama humano y sentido religioso en el cine contemporáneo*, serie Cine, Madrid, Encuentro, p. 113.

películas tan importantes como *The Ten Commandments* (1956), logrando un importante éxito entre los espectadores. También se consideran dentro del cine bíblico *King of Kings* (1961) de Nicholas Ray y *The Bible* (1966) de John Huston; y, más recientemente, *The Passion of the Christ* (2004) de Mel Gibson y *Noah* (2014) de Darren Aronofsky.

- ***"Péplum":*** Películas ambientadas en la antigüedad grecorromana (el nombre deriva del peplo o túnica que se usaba en aquellos tiempos). Generalmente se basa en la novela histórica antigua, que pocas veces refleja la historia real; los personajes son maniqueos, es decir, hay buenos y malos, héroes y villanos, que se distinguen muy fácil unos de otros; lo usual es que haya una historia de amor, rodeada de hazañas asombrosas o acciones espectaculares; y lo más común es que exista un final feliz[110]. En España se le conoció como "cine de romanos" y entre sus títulos cabe mencionar: *¿Quo vadis?* (1951) de Mervyn LeRoy y Anthony Mann, *The Colossus of Rhodes* (1962) de Sergio Leone o *The Fall of the Roman Empire* (1964) de Anthony Mann; y, más recientemente, *Gladiator* (2000) de Ridley Scott y *Ágora* (2009) de Alejandro Amenábar.
- ***Cine bélico:*** Ha ocupado un importante sitio dentro de la historia del cine y hasta hoy este tipo de filmes continúan haciéndose. Sus elementos narrativos son fácilmente identificables y se centran en episodios de guerra y en las ideologías que distinguen a los diferentes protagonistas[111]. La 1ª Guerra Mundial fue el primer tema de este género que se tomó para llevar hasta la pantalla grande con películas como *All Quiet on the Western Front* (1930) de Lewis Milestone. Más adelante se abarcaron otras guerras y se inscribieron en esta categoría películas como *Platoon* (1986) de Oliver Stone, *Saving*

[110] RAMOS SÁINZ, M.L. (2007): "Cine y arqueología: Instrumento de difusión y análisis", en IGLESIAS GIL, J.M., ed.: *Actas de los XVII Cursos Monográficos sobre el Patrimonio Histórico*, Cursos sobre el Patrimonio Histórico 11, Reynosa, Universidad de Cantabria / Ayuntamiento de Reynosa, pp. 20-21.
[111] LEAL, J.F. y FLORES, C.A. (2016): *El cine bélico*, col. Anales del Cine en México, 1895-1911, vol 4: 1898: Segunda parte, México, Juan Pablos / Voyeur, p. 12.

Private Ryan (1998) de Steven Spielberg, *We Were Soldiers* (2002) de Randall Wallace y *Hacksaw Ridge* (2016) de Mel Gibson.

Por otro lado, también se engloban en la categoría de cine histórico las llamadas "cintas de época", es decir, las películas ambientadas en un periodo determinado de la historia, sin importar que giren en torno a personajes ficticios, siempre que éstos sean verosímiles dentro del contexto en que se presentan. Muchas veces se trata de adaptaciones de obras literarias. Filmes de época serían: *Dangerous Liaisons* (1988) de Stephen Frears, *Tous les matins du monde* (1991) de Alain Corneau, *Pride and Prejudice* (2005) de Joe Wright, *Marie Antoinette* (2006) de Sofía Coppola y *Les Misérables* (2012) de Tom Hooper.

k) Policiaco

El cine policiaco presenta *"la búsqueda de indicios y culmina con la resolución del crimen por parte de un detective privado o de algún agente de la policía"*[112], aunque también puede ser un periodista, un detective, un investigador de seguros, etc. Se apoya en la trama y en sus complicaciones, concentrándose en la anticipación y el suspense. *Point Break* (1991) de Kathryn Bigelow, *Bad Boys* (1995) de Michael Bay, *Murder at 1600* (1997) de Dwight H. Little, *Insomnia* (2002) de Christopher Nolan, *The Departed* (2006) de Martin Scorsese y *El clan* (2015) de Pablo Trapero están consideradas como cintas policiacas.

El género policiaco se introdujo al cine cerca de los años 1910 ó 1930, más que todo cuando el cine sonoro llegó por primera vez. Es, como se dijo, una combinación de acción, drama y suspenso. Ha tenido una gran trascendencia desde sus comienzos por la intensidad y expectación que mantiene durante la trama y porque involucra al espectador en la resolución del caso.

[112] KONIGSBERG, I. (2004): *Diccionario técnico Akal de cine*, Madrid, Akal, p. 107.

I) *"Western"*

Desde un comienzo estas películas fueron más conocidas como de *"cowboys"* o vaqueros; son aquellas que trataban del mundo del oeste norteamericano entre 1840 y 1900, con pistoleros, indios, trenes, etc. Casas señala que ha servido *"para documentar la realidad de la evolución de un país -del mito de la frontera a la plena instauración de los núcleos urbanos, de la individualidad de los colonos a la máxima expresión del capitalismo organizado-, o bien para fantasear sobre ella y crear personajes legendarios a partir de esa misma realidad…"*[113].

El padre del *"western"* fue Edwin S. Porter, que en 1903 realizó *The Great Train Robbery.* Es el género clásico americano por excelencia y su marco histórico se sitúa en el oeste norteamericano del siglo XIX durante el periodo que abarca desde el comienzo de la Guerra Civil en 1860 hasta el final de las llamadas Guerras Indias en 1890, con todas las connotaciones humanas, sociales y políticas de la época.

Es, por tanto, el género que probablemente mejor defina a la industria cinematográfica de los Estados Unidos. Sus protagonistas, expone Curcio[114], tienen características nómadas o errantes similares a los caballeros de los antiguos cuentos y poesías europeos: enfrenta villanos, rescata mujeres en peligro y transgrede las normas de las estructuras de la sociedad sin traicionar su honor. Se trata de un vaquero o un pistolero con la vestimenta típica, su revólver y un caballo. Con estos elementos se construyen historias morales ubicadas en un paisaje desértico, salvaje y desolador con sus ranchos y fuertes en medio de la nada, o en el típico pueblo del oeste con su almacén local, las vías del tren, un banco que puede ser atracado, una cantina -frecuente escenario de peleas y tiroteos entre los que viven fuera de la ley- y, finalmente, la cárcel que albergará a los malhechores.

Desde *Stagecoach* (1939) y *The Searches* (1956) de John Ford; *The Good, the Bad and the Ugly* (1966) de Sergio Lone, pasando por *Butch Cassidy and the*

---

[113] CASAS, Q. (2007): *Películas clave del western*, Barcelona, Ma Non Troppo, p. 17
[114] CURCIO, M. (2010): "Historia del western", *En Clave de Cine.* Disponible en http://criticaycine.blogspot.com/2010/03/historia-del-western.html.

Sundance Kid (1969) de George Roy Hill o *Río Lobo* (1970) de Howard Hawks, el *"western"* siempre ha ocupado un lugar especial en la historia del cine.

m) Ciencia ficción

El cine de ciencia ficción es el género que gira en torno a cuestiones científicas y fenómenos imaginarios como extraterrestres, vida en otros planetas, viajes en el tiempo, etc., todo ello normalmente acompañado por elementos tecnológicos como naves espaciales, robots y otras tecnologías.

Es uno de los primeros géneros fílmicos que apareció y, dado que la presente tesina se centra en ello, en el siguiente apartado se le abordará de manera más amplia.

2.3 Ciencia ficción como género cinematográfico

2.3.1 Comienzos del cine de ciencia ficción

Desde los inicios del cine hubo dos corrientes claramente distinguibles, siendo la primera de ellas el estilo realista de los hermanos Lumière, cuyos trabajos pueden considerarse de carácter casi documental por centrar su interés en el retrato de personajes y situaciones del mundo real. No obstante, Sánchez considera que ellos bien pueden ser vistos como los primeros directores de ciencia ficción al haber realizado *Charcuterie mécanique* (1896), donde un aparato convertía a un cerdo en trozos de carne y embutidos diversos, como una especie de prueba de cómo el cine servía para mostrar los avances del progreso tecnológico de la época[115].

Tomando en cuenta lo anterior podría decirse que las películas de ciencia ficción aparecieron al comienzo de la época de cine mudo, generalmente como cortometrajes en blanco y negro, algunas veces retocados añadiéndoles color.

---

[115] SÁNCHEZ, S., *op. cit.*, nota 14, p. 21.

La otra vertiente del cine, en su primera época, la constituyó el universo fantástico y no realista impulsado por George Méliès, cuyo filme *Le voyage dans la Lune* (1902) ha sido visto por muchos como precursor del género. Mago -ésa era una de sus profesiones- y dueño de un teatro especializado en representaciones fantásticas, Méliès ha sido visto por muchos como el fundador del cine de ciencia ficción. Sus películas, pioneras del género, solían tener una temática tecnológica y a menudo intentaba ser humorísticas; *Le voyage…*, por ejemplo, utilizaba trucos fotográficos y toda clase de efectos especiales propios de la época (trucos hechos a mano, sobreimpresiones, maquetas, animaciones fotograma a fotograma, etc.) para representar el viaje de una nave espacial. De Meliés son también *Voyage à travers l'impossible* (1904) y *20000 lieues sous les mers* (1907), inspiradas en la serie de novelas sobre viajes extraordinarios de Julio Verne.

Los efectos especiales de Meliés, exagerados y fantasiosos, tuvieron un efecto negativo en la posible representación realista del desarrollo científico. En palabras de La Valley, *"los poderes fantásticos de las películas con trucos hacen caso omiso de cualquier interés real en un futuro tecnológico"*[116]. La realidad es que Meliès nunca se vio a sí mismo como un creador de películas de ciencia ficción; mago al fin, lo que pretendía era asombrar a los espectadores con las transformaciones de la realidad que podía lograr a través de la fantasía en su "cine de atracciones".

En este tiempo se produjeron otros filmes que pueden considerarse como pioneros del cine de ciencia ficción, no tanto por su calidad, sino por su atrevimiento e imaginación. Esto demostró que, a pesar de las críticas, el cine al estilo de Meliès gozó de enorme popularidad y fue muy imitado, como lo prueba un corto donde los perros se vuelven salchichas y las salchichas, a su vez, de nuevo perros: *The Sausage Machine* (1897). De tema similar es *Fun in the Butcher Shop* (1901), de director desconocido y producida por Edison Manufacturing Company, en la que otros perros también se convierten en salchichas. Otra de estas cintas, de más breve duración que presupuesto, fue *Dr. Skinum* (1907), dirigida por Wallace McCutcheon, que trata sobre

[116] TELOTTE, J.P. (2002): *El cine de ciencia ficción*, Cambridge, Cambridge University Press, p. 99.

una máquina que es capaz de transformar a los humanos feos en guapos[117]. Hay que mencionar también *El hotel eléctrico,* cortometraje francés de 1908 dirigido por Segundo de Chomón, que destacó por sus efecto especiales logrados usando la técnica de paso de manivela, antecedente del *"stop motion"* y propia de los primeros años del siglo XX[118].

Varias películas de la primera época del cine fusionaban la ciencia ficción con el terror, como *Frankenstein* (1910) de J. Searle Dawley, una adaptación de la novela de Mary Shelley, y *Dr. Jekyll y Mr. Hyde* (1912) de Lucius Henderson. Otras se basaban en obras de la literatura del género, como *20.000 Leagues Under the Sea* (1916) de Stuart Paton, basada en la novela homónima de Julio Verne.

Un impulso importante para el desarrollo del cine de ciencia ficción fue el periodo de entreguerras, momento en que las máquinas irrumpieron en la vida de los hombres. En palabras de Richard Guy Wilson, *"la máquina y sus productos cada vez penetraron más en todos los aspectos de la vida moderna. Las máquinas estaban por todas partes y su presencia redefinió el modo en que veíamos el mundo"*[119]. Y el mundo cinematográfico, reflejando el real, también se vio influenciado, sobre todo en el caso de las producciones de ciencia ficción.

Durante la década de 1920, los cineastas europeos utilizaron el cine de ciencia ficción para realizar predicciones y comentarios sociales. Antes de la 1ª Guerra Mundial el género se había inclinado hacia las guerras futuras y las invasiones bárbaras y tras el conflicto comenzó a tocar temáticas relacionadas con la desestructuración de una sociedad debilitada. Ejemplos de ello son algunas películas alemanas como *Der Golem, wie er in die Welt kam* (1920) de Paul Wegener y Carl Boese, una reinterpretación de viejos mitos. Asimismo, se pueden mencionar las cintas de Fritz Lang: *Spione* (1923), donde se muestra la lucha contra sociedades secretas; *Metrópolis*

---

[117] BERMEJO, J.C. (2016): "Los inicios del cine de ciencia ficción", *Actualitynotes.com.* Disponible en http://www.actuallynotes.com/los-inicios-del-cine-de-ciencia-ficcion-htm/.

[118] Técnica de animación consistente en la toma sucesiva de imágenes fijas que, una vez proyectadas, dan sensación de movimiento. Permitía dotar de movimiento objetos inanimados a través de su manipulación.

[119] BERMEJO, J.C., *op. cit.*, nota 117.

(1926), sobre una ciudad imposible; y *Frau im Mond* (1929), que se adentra en la fantasía de los viajes espaciales a otros mundos,

Metrópolis, una versión futurista del mundo de las máquinas, ha sido vista como la primera película verdadera de ciencia ficción, título que le disputa *Aelita* (1924) del ruso Yakov Protazanov, sobre una sociedad futurista en Marte, y que también es reconocida como la pionera del género[120].

Los ejemplos de cine de ciencia ficción durante esos años se encaminaron más hacia el avance tecnológico, como se puede ver en *Paris qui dort* (1924) de René Clair, comedia sobre un rayo que es capaz de congelar el movimiento; *Six Hours to Live* (1932) de William Dieterle, en la que una máquina puede resucitar, por determinado tiempo, a un diplomático asesinado; *F.P. 1 Doesn´t Answer* (1933) de Karl Hartl, en la que se siguen utilizando efectos especiales ya conocidos como la combinación de miniaturas con imágenes reales y cuya línea argumental gira en torno a la construcción de un aeródromo flotante en el Atlántico que se convertiría en el eje del comercio mundial; o *Transatlantic Tunnel* (1935) de Maurice Elvey, sobre la construcción de un túnel entre América y Europa que traería la paz al planeta.

2.3.2 La época del cine sonoro

Para la década de 1930, gracias a la invención del cine sonoro, las películas de ciencia ficción de Hollywood eran generalmente de serie B de bajo coste, como seriales basados en historietas de Buck Rogers y Flash Gordon, así como historias emanadas de los cuentos de horror que tanto éxito tenían por aquel tiempo. Esto hizo que durante esa época abundaran las realizaciones del género en los Estados Unidos.

De los años treinta del siglo XX fueron *Just Imagine* (1930) de David Butler, musical de ciencia ficción considerado como el primer largometraje de un estudio estadounidense; *King Kong* (1933) de Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack; y *Lost Horizon* (1937) de Frank Capra.

---

[120] NOVELL, N. (2008): “El cine de ciencia ficción: un enfoque en la diferencia”, en CLÚA, I., ed.: *Género y cultura popular. Estudios culturales 1*, col. Discursos, Bellaterra, Universitat Autònoma de Barcelona, pp. 111-112.

Se han tratado de encuadrar dentro de los parámetros de la ciencia ficción algunas películas de terror realizadas en ese entonces como *Dr. Jeckyll and Mr. Hyde* (1931) de Robert Mamoulian y *Frankenstein* (1931) de James Whale, aunque su vinculación con el género es apenas tangible en la mayor parte de los casos. Otras realizaciones se encuadran mejor en los parámetros de esta tendencia, como *The Invisible Man* (1933) de James Whale, *The Invisible Ray* (1936) de Lambert Hillyer y *Things to Come* (1936) de William Cameron Menzies.

En los años 1940 hubo cintas como *The Man with the Nine Lives* (1940) de Nick Grinde o *Dr. Cyclops* (1940) de Ernst B. Schoedsack, filme estadounidense que es de las primeras películas de ciencia ficción que se realizaron en color; por entonces Fleischer Studios realizaba cortometrajes animados de Superman que utilizaban con frecuencia temas de ciencia-ficción.

Fueron los años cincuenta del siglo pasado los que vieron surgir como género independiente, y con pleno derecho, al cine de ciencia ficción. Quintana Carrandi afirma que la ciencia ficción cinematográfica de los años cincuenta se desenvolvía en los estrechos márgenes de la llamada Serie B: eran producciones de bajo presupuesto, rodadas en apenas unas semanas y destinadas a un público mayoritariamente juvenil, que se había aficionado al cine fantástico a través de las revistas *"pulp"*[121]. Los jóvenes recurrían al cine y al autocinema buscando diversión; y la encontraban en cintas como *The Man from Planet X* (1951) de Edgar G. Ulmer y *Plan 9 from Outer Space* (1959) de Ed Wood Jr., realizadas con bajo presupuesto y en corto tiempo[122]. Estas películas estaban producidas, generalmente, por pequeños estudios especializados en la realización de filmes para las sesiones dobles de los cines; pero también los departamentos de Serie B de los Grandes Estudios de Hollywood se ocuparon de la ciencia-ficción, creando algunas de las obras más míticas del género.

De estas películas, algunas examinaron la temática del viaje espacial: *This Island Earth* (1955) de Joseph M. Newman, *The Angry Red Planet* (1959) de Ib Melchior y *First Man into Space* (1959) de Robert Day. Paralelamente, viajar al espacio

---

[121] QUINTANA CARRANDI, A. (2008): "*Planeta prohibido", Sitio de ciencia ficción.* Disponible en http://www.ciencia-ficcion.com/pelis/pplanetpr.htm.
[122] *Ibídem*.

también inducía a la idea de criaturas extraterrestres visitando el planeta Tierra y surgieron filmes como *The Thing from Another World* (1951) de Christian Nyby e *It! The Terror from Beyond Space* (1958) de Edward L. Cahn.

Por todo esto es que el periodo posterior a la 2ª Guerra Mundial está considerado como la edad de oro de la ciencia ficción en el cine debido principalmente, a la propia inestabilidad social e ideológica provocada por el conflicto bélico y a los terribles desastres nucleares representados por las bombas atómicas caídas sobre Hiroshima y Nagasaki, así como a la carrera espacial que se desarrollará a lo largo de la Guerra Fría. Aparecen entonces los temas clásicos de la ciencia ficción de la época, como los extraterrestres que buscan destruir el mundo (una especie de reflejo de la amenaza comunista) o los monstruos voraces (producto de la radiación). Títulos de la época son *Invasion of the Body Snatchers* (1956) de Don Siegel o *I Married a Monster from Outer Space* (1958) de Gene Fowler Jr.[123]

Por otro lado, el cine de esos años comenzaba a presenciar la naciente competencia de la televisión, por lo que las compañías productoras buscaban cualquier recurso a su alcance para lograr atraer a los espectadores. El uso de sistemas como Cinemascope o Vistavision permitieron que se exhibieran cintas como *Destination Moon* (1950) de Irving Pichel, *The War of the Worlds* (1953) y *Conquest of Space* (1955) de Byron Haskin o *Them!* (1954) de Gordon Douglas[124].

Como se ha dicho, en general las inversiones para este tipo de películas eran más bien limitadas, ya que la ciencia-ficción no era considerada como un género en sí misma, sino sólo un subgénero más dentro del fantástico. A pesar de esto, algunas de las grandes productoras de Hollywood se arriesgaron a filmar cintas de ciencia-ficción con presupuestos de Serie A y hasta con ciertas pretensiones artísticas. La primera de ellas fue la 20th Century Fox, con su fabulosa *The Day the Earth Stood Still*, realizada por Robert Wise en 1951. Esta cinta es considerada el primer intento serio de convertir la ciencia ficción en un género independiente del fantástico. El filme cambió por

[123] SÁNCHEZ, S., *op. cit*., nota 14, p. 23.
[124] *Ídem*, p. 24.

completo el sentido que hasta entonces tenían las invasiones extraterrestres al plantear que los marcianos se apoderarían de la Tierra si no se ponía fin a las experimentaciones nucleares[125]. Así, la película abordaba cuestiones morales, además de ser digno de mención su uso de la banda sonora compuesta por Bernard Herrmann. Fue un éxito rotundo, a pesar de que la mayor parte de los críticos supuestamente sólo vio en ella otro filme más sobre los marcianos, dejando de lado la inversión realizada y los innegables valores artísticos de la cinta. Hoy día la cinta es reconocida como un clásico de la ciencia-ficción, a pesar de muchos seguir viéndola como una simple película de serie B.

La ciencia ficción en esa época encontró un gran éxito en las taquillas, razón por la cual se rodaban cada vez más cintas con esta temática. Así, a mediados de la década, los estudios de la Metro Goldwyn Mayer, la productora más importante de Hollywood, decidieron realizar un filme de ciencia-ficción de gran presupuesto que fuera, al mismo tiempo, distinto y superior a las películas del género que se habían presentado hasta entonces. El resultado fue *Forbidden Planet* (1956) de Fred M. Wilcox, espléndida historia de aventuras que se convertiría en otro de los grandes clásicos del género, entre otras cosas, por su elegancia, por la habilidad narrativa del director y porque contó con un argumento *"más culto de lo normal para el momento en que fue rodada"*[126].

Hay que destacar que también por entonces se comenzaron a emplear efectos especiales en las cintas de ciencia-ficción utilizando, sobre todo, la animación *"stop-motion"*, como lo hizo Ray Harryhausen en *Earth vs The Flying Saucers* (1956), dirigida por Fred F. Sears.

---

[125] BOIA, L. (1997): *Entre el ángel y la bestia. El mito del hombre diferente desde la Antigüedad hasta nuestros días*, Santiago de Chile, Andrés Bello, p. 239

[126] ANDRADE, P. *et al*, eds. (2010): *Espacios y tiempos de lo fantástico. Una mirada desde el siglo XXI*, Bern, Peter Lang, p. 274.

2.3.3 Los años sesenta, setenta y ochenta

En los años sesenta hubo relativamente pocas películas de ciencia ficción; pero algunas de ellas transformaron el género. Es el caso de *2001: A Space Odyssey* (1968) de Stanley Kubrick quien trajo un nuevo realismo al género con sus efectos visuales innovadores y un retrato realista del viaje espacial, entendido como una historia épica repleta de aspectos filosóficos donde sobresale la idea de la crisis del hombre moderno en medio de un universo donde la fe en la tecnología ha sustituido a la espiritualidad[127]. Otras películas destacables de la década fueron *Fahrenheit 451* (1966) de François Truffaut y *Planet of the Apes* (1968) de Franklin Schaffner. También la extravagante *Barbarella* (1968) de Roger Vadim, inspirada en el comic francés homónimo de Jean-Claude Forest y Claude Brulé, fue una película sobresaliente de la época.

Durante la década de los setentas, y gracias a los viajes tripulados a la Luna, resurgió el interés por el cine de ciencia ficción. Una cinta clásica de este periodo fue *Solaris* (1972) de Andrei Tarkovski, basada en la novela homónima del escritor polaco Stanisław Lem, que utilizaba técnicas visuales y comentarios filosóficos que recordaban a la película de Kubrick, como el tema de los conflictos existenciales que genera la aparición de seres extraterrestres[128]. Por otro lado, las producciones de comienzos de la década exploraron el tema de la paranoia, en el que se representaba a la humanidad bajo la amenaza ecológica o tecnológica de su propia creación, como se ve en: *THX 1138* (1971), el primer largometraje de George Lucas; *A Clockwork Orange* (1971) de Stanley Kubrick, adaptación de la novela del mismo título escrita por Anthony Burgess; *Silent Running* (1972) de Douglas Trumbull y *Westworld* (1973), escrita y dirigida por el novelista Michael Crichton. También hubo películas de suspenso apocalíptico al estilo de *Soylent Green* (1973) de Richard Fleischer y *Futureworld* (1976) de Richard T. Heffron, considerada como sucesora de *Westworld* porque las acciones se ubican en el

[127] SÁNCHEZ, S., *op. cit*., nota 14, p. 25.
[128] OSORIO, O. (2013): *Solaris (Solyaris), Andrei Tarkovski (1972)*, col. Guías para Ver y Analizar, no. 53, Valencia, Nau Llibres, p. 8.

mismo sitio y que fue la primera película en efectos gráficos tridimensionales generados por computadora.

No hay que dejar de lado que en este periodo se realizaron comedias de ciencia ficción como *Sleeper* (1973) de Woody Allen y *Dark Star* (1974) de John Carpenter.

En 1977 se estrenaron *Star Wars* de George Lucas y *Close Encounters of the Third Kind* de Steven Spielberg, las cuales al ser grandes éxitos en taquilla trajeron un aumento importante en la producción de películas de ciencia-ficción. Una característica peculiar de *Star Wars* es que ésta ayudó a difuminar la distinción entre géneros de fantasía, ciencia ficción y superhéroes. En 1979, *Star Trek: The Motion Picture,* de Robert Wise, llevó por primera vez una serie de televisión a la pantalla grande.

Faulstich sostiene que, a partir de los años ochenta del siglo pasado, comenzó a hablarse de un nuevo cine de ciencia ficción que rompía con todas las dimensiones de la acción, la percepción y el pensamiento, transformando los antiguos esquemas en temas de actualidad[129]. Así lo muestran cintas como *Outland* (1981) de Peter Hyams, *Tron* (1982) de Steven Lisberger, *WarGames* (1983) de John Badham y, sobre todo, *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, basada parcialmente en *Do Androids Dream of Electric Sheep?,* novela de Philip K. Dick. *Blade Runner*, junto con *Alien*, del mismo director, presentaban un futuro caótico, oscuro y sucio en las que los extraterrestres y/o "cyborgs" se les mostraba como entidades hostiles y peligrosas. En comparación, la película de Steven Spielberg, *E. T.: The Extra-Terrestrial* (1982), uno de los mayores éxitos de los años ochenta, personificaba a los extraterrestres como seres benignos y amistosos.

Durante la segunda mitad de la década de 1980, los principales contribuidores al género fueron James Cameron con The *Terminator* (1984) y *Aliens* (1986), y Paul Verhoeven con *RoboCop* (1987). Otras cintas destacables fueron *Cocoon* (1985) de Ron Howard, *Weird Science* (1985) de John Hughes, *Flight of the Navigator* (1986) de Randal Kleiser y *Predator* (1987) de John McTiernan.

---

[129] FAULSTICH, W. (1999): "El nuevo cine de ciencia ficción: *Blade Runner* (1982)", en FAULSTICH, W. y KORTE, H., comps.: *Cien años de cine. 1895-1995*, vol. 5, México, Siglo XXI, p. 124.

También por entonces se comenzó a utilizar la animación para el género de ciencia ficción, con ejemplos como la japonesa *Akira* (1988) de Katsuhiro Ôtomo y la francesa *Gandahar* (1988) de Rene Laloux.

2.3.4 Décadas de 1990 y 2000

En los años noventa del siglo pasado, con la aparición de la World Wide Web y el género *"cyberpunk"*, surgieron varias películas sobre la temática hombre-computadora, como *Total Recall* (1990) de Paul Verhoeven, *The Lawnmower Man* (1992) y *Virtuosity* (1995) de Brett Leonard, *Johnny Nmemonic* (1995) de Robert Longo, *eXistenZ* (1999) de David Cronenberg y *The Matrix* (1999) de Lana y Lilly Wachowski. Otros temas fueron: las catástrofes, como en *Armageddon* (1998) de Michael Bay y *Deep Impact* (1998) de Mimi Leder; la invasión extraterrestre, siendo un ejemplo *Independence Day* (1996) de Roland Emmerich; y la experimentación genética, como en *Jurassic Park* (1993) de Steven Spielberg y *Gattaca* (1997) de Andrew Niccol.

Con el paso del tiempo, las computadoras han tenido un papel más importante tanto en su uso para efectos especiales como en la producción de la película. El desarrollo de software más sofisticado ha permitido a los cineastas mejorar la calidad visual de la animación, lo cual es patente en películas de ciencia ficción como *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii, *The Iron Giant* (1999) de Brad Bird, *Titan A.E.* (2000) de Don Bluth, Gary Goldman y Art Vitello; o *Final Fantasy: The Spirit Within* (2001) de Hironobu Sakaguchi y Motonori Sakakibara.

Del año 2000 en adelante las películas de fantasía y superhéroes han abundado, como también lo hacen las películas de ciencia-ficción, sobresaliendo las dos partes siguientes de la trilogía *Matrix*: *Matrix Reloaded* y *Matrix Revolutions* (2003). En 2005 George Lucas completó la saga de las precuelas de *La guerra de las galaxias* con el estreno de *Episode III: Revenge of the Sith*. La ciencia ficción ha vuelto a ser una herramienta para la crítica social y política en películas como *A.I. Artificial Intelligence* (2001) y *Minority Report* (2002) de Steven Spielberg, *Children of Men* (2006) de Alfonso Cuarón, *Avatar* (2009) de James Cameron y *District 9* (2009) de Neill Blomkamp.

2.4 Temas

Dentro del género y los subgéneros de la ciencia ficción los autores utilizan diferentes temas en los argumentos narrativos de sus historias, siendo los más recurrentes los que se mencionan a continuación:

- **Hombre y sociedad**

Un gran número de cintas busca abordar la manera en la que el ser humano ha afectado su entorno social y cómo se ha adaptado a él. Muchas veces se trata de visiones críticas al respecto de las acciones del hombre en la actualidad, mostrando sus posibles consecuencias; y también se utiliza para explorar la naturaleza humana en condiciones extremas. Algunas cintas que tocan esta temática son: *Alphaville* (1965) de Jean-Luc Godard; *Children of Men* (2006) de Alfonso Cuarón; *Never Let Me Go* (2010) de Mark Romanek; *Snowpiercer* (2013) de Bong Joon-Ho y *Mad Max: Fury Road* (2015) de George Miller.

- **Ciencia y tecnología**

Temática enfocada, en la mayoría de los casos, en avances médicos como clonaciones, seres creados o modificados genéticamente y/o inventos de diversos usos que, por el momento, solamente existen en la imaginación del autor y dentro del mundo narrativo; o que simplemente son imposibles para el período en el que se exhibe la historia, todo con el propósito de mostrar una sociedad con una tecnología muy avanzada sin que necesariamente estos logros sean utilizados en un contexto futurista. Es el caso de cintas como *The Nutty Professor* (1963) de Jerry Lewis, *Gattaca* (1997) de Andrew Niccol, *The Matrix* (1999) de Lana Wachowski y Lilly Wachowski, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004) de Michel Gondry o *Robot & Frank* (2012) de Jake Schreier.

En las últimas décadas algunas de estas cintas han abordado cuestiones relacionadas específicamente con la manipulación del ADN; tal es el caso de *ADN* (1997) de William Mesa, *Code 46* (2003) de Michael Winterbottom y *Splice* (2009) de Vincenzo Natali. También mención aparte merecen los *"tecno-thrillers"*, que combinan la ciencia ficción dura con el *"thriller"* policiaco, al estilo de *Trascendence* (2014) de Wally Pfister, *Who Am I* (2014) de Baran bo Odar, *Open Windows* (2014) de Nacho Vigalondo, *Blackhat* (2015) de Michael Mann y *Nerve* (2016) de Ariel Schulman y Henry Joos.

- **Mundos ajenos, viajes espaciales y extraterrestres**

Se trata de algunos de los primeros temas explorados dentro del género de ciencia ficción y también de los más recurrentes. Aquí se abarcan desde simples misiones al espacio llevadas a cabo por astronautas que no salen de sus naves, el descubrimiento y la posible colonización de nuevos planetas o el contacto pacífico con uno o más seres de otros mundos hasta la invasión extraterrestre hostil y la guerra por la conquista del planeta Tierra. Los ejemplos son innumerables, entre ellos: *Cocoon* (1985) de Ron Howard, *Moon* (2009) de Duncan Jones, *Prometheus* (2012) y *The Martian* (2015) de Ridley Scott, y *Guardians of the Galaxy* (2014) de James Gunn.

- **Anticipación o prospección del futuro**

Si bien la ciencia ficción no se encarga de predecir el futuro, ha servido a los autores para especular sobre él. Siendo el tema más usado dentro del género, las especulaciones sobre el futuro de la humanidad han sido exploradas de diversas formas: desde presentar un futuro distópico con la intención de crear conciencia y promover cambios en el comportamiento humano, hasta simplemente mostrar el posible desarrollo tecnológico y social en una sociedad futurista. La temática ya estuvo presente en *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang; *Soylent Green* (1993) de Richard Fleisher,

The 5th Element (1997) de Luc Besson, *WALL-E* (2008) de Andrew Stanton y *Elysium* (2013) de Neill Blomkamp son otros ejemplos.

- **Conquista del tiempo**

En este tema se explora la manipulación del tiempo, ya sea para detenerlo o acelerarlo. Los viajes en el tiempo para alterar resultados en el presente o futuro son un recurso utilizado con frecuencia, como lo muestran *Back to the Future* (1985) de Robert Zemeckis, *The 13th Floor* (1999) de Josef Rusnak, *Kate & Leopold* (2001) de James Mangold, *Primer* (2004) de Shane Carruth y *The Hot-Tub Time Machine* (2010) de Steve Pink.

- **Estados totalitarios y sus consecuencias**

Dentro de este tema la ciencia ficción se encuentra de frente con las ciencias sociales. Las historias en las que se emplea este tema hablan de ciertas reglas sociales y/o nuevos regímenes políticos dentro de escenarios distópicos en los que se especula sobre la respuesta humana ante dichos elementos. Generalmente van acompañadas de un ideal que se propaga entre uno o más miembros de dicha colectividad. Toca temas de revolución, rebeldía y unificación de los individuos dentro de una sociedad inconforme, como se ve en *Logan's Run* (1976) de Michael Anderson, *1984* (1984) de Michael Radford, *V for Vendetta* (2005) de James McTeigue, *The Hunger Games* (2012) de Gary Ross o *The Lobster* (2015) de Yorgos Lanthimos.

- **Plagas, brotes de enfermedades y otros causantes del exterminio de la humanidad**

Estas historias se desarrollan en escenarios en los que la raza humana se encuentra extinta o en peligro de extinción debido a un factor biológico (por ejemplo: un virus, una enfermedad, etc.) o a un factor social, como la sustitución del ser humano

como especie dominante por otra más avanzada. Planet of the Apes (1968) Franklin Schaffner, 12 Monkeys (1995) de Terry Gilliam, 28 Days Later (2002) de Danny Boyle, The Happening (2008) M. Night Shyamalan y Contagion (2011) de Steven Soderbergh ejemplifican dichas temáticas.

- **Habilidades sobrenaturales**

Estas capacidades también son conocidas como "superpoderes". Las historias que usan este recurso no siempre hablan de héroes que salvan al mundo, aunque éste sea el uso más empleado dentro del tema. Muchas veces narran la vida de gente normal que ha adquirido dichas habilidades por accidente, ha nacido con ellas o algún artefacto se las proporciona al ser usado. Se muestran sus historias personales en un contexto muchas veces tradicional, explorando lo que sería llevar una vida común con dones extraordinarios, los problemas que esto podría acarrear y sus consecuencias.

Películas sobre personajes con habilidades sobrenaturales serían: *Carrie* (1976) de Brian de Palma, *Scanners* (1981) de David Cronenberg*, The Mask* (1994) de Chuck Russell, *Jumper* (2008) de Doug Liman y *The Adjustment Bureau* (2011) de George Nolfi.

- **Holocausto nuclear**

Esta temática abarca historias donde se habla de una guerra nuclear, así como también de las consecuencias que ésta podría propiciar en el mundo y en el ser humano, generando nuevas estructuras sociales como resultado. Ello se ve en cintas como *On the Beach* (1959) de Stanley Kramer, *Threads* (1984) de Mick Jackson, *O-Bi, O-Ba: The End of Civilization* (1985) de Piotr Szulkin, *Dead Man's Letters* (1986) de Konstantín Lopushanski y *The Sum of All Fears* (2002) de Phil Alden Robinson.

- **Fin del mundo y desastres naturales**

Generalmente las películas que incorporan estas temáticas se refieren al fin del mundo como se conoce actualmente: la destrucción parcial o total de éste a causa de factores externos a la humanidad, seres de otros mundos o elementos biológicos. Se habla específicamente de desastres naturales como parte del cambio climático, el apocalipsis como lo indica la Biblia o la colisión de la Tierra con asteroides u otros cuerpos celestes. Es el caso de *The Last Wave* (1977) de Peter Weir, *Last Night* (1998) de Don McKellar, *The Day After Tomorrow* (2004) de Roland Emmerich, *Melancholia* (2011) de Lars von Trier o *This is the End* (2013) de Evan Goldberg y Seth Rogen.

- **Ciencia ficción histórica**

Aquí el autor por lo general toma algún suceso comprobable del pasado de la historia del mundo para modificarlo en resultados y eventos. También puede solamente utilizar un período en la historia de la humanidad para, dentro de éste, contar una historia que nunca pasó; pero mostrándola como verdadera o como los motivos secretos por los cuales el suceso que se conoce ocurrió de tal forma. En ambos casos el autor recurre a la ucronía, de la que ya se habló antes, como sucede en *Atlantis: The Lost Empire* (2001) de Gary Trousdale y Kirk Wise, *Apocalypto* (2006) de Mel Gibson, *Inglourious Basterds* (2009) de Quentin Tarantino, *X-men: First Class* (2011) de Matthew Vaugh y *Moonwalkers* (2015) de Antoine Bardou-Jacquet.

- **Universos alternos**

Se parte de la idea de que existen realidades paralelas que pueden ser similares a aquella en que se vive, pero también originales e independientes. Usualmente puede accederse a ellos a través de la tecnología adecuada. Así lo han mostrado cintas como *Crossworlds* (1996) de Krishna Rao, *Tempting Fate* (1998) de Peter Werner, *The One*

(2002) de James Wong, *Maximum Shame* (2010) de Carlos Atanes y *Upside Down* (2012) de Juan Diego Solanas.

- **Ciencia ficción espiritual**

Aquí se inscriben películas que, perteneciendo al género de Sci-Fi, abordan algún aspecto del mundo espiritual o un tema metafísico. Entre ellas se pueden citar: *The Incredible Shrinking Man* (1957) de Jack Arnolds, *The Fountain* (2006) de Darren Aronofsky, *I Origins* (2014) de Mike Cahill, *Dr. Strange* (2016) de Scott Derrickson o *Arrival* (2016) de Denis Villeneuve.

- **Ciencia ficción religiosa**

Dentro del cine de ciencia ficción hay películas que abordan la religión como una muestra cultural más, no diferente en esencia de cualquier otro elemento folclórico; otros filmes van más allá y la enfocan como un motor, un poder social y político que rinde beneficios a quien la sabe manejar. Finalmente, también existen cintas basadas en textos de autores con sólidas creencias religiosas, cuya fe impregna sus escritos y se hace patente también en la pantalla grande; incluso hay una vertiente de ciencia ficción cristiana. Los ejemplos son de lo más variado: *Der Golem* (1914) de Henrik Galeen y Paul Wegener, *Contact* (1997) de Robert Zemeckis, *The Reaping* (2007) de Stephen Hopkins, *The Book of Eli* (2010) de Albert y Allen Hughes, y *Priest* (2011) de Scott Charles Stewart.

- **Criaturas monstruosas**

El cine de Sci-Fi se ha encargado de presentar, a lo largo de su historia, un amplio catálogo de seres monstruosos (tanto terrestres como procedentes del espacio), así como de ahondar en los mitos y leyendas de los “críptidos”, aquellos de cuya existencia aún no se tienen pruebas, pero que se cree que sí son reales. Esto se ve en

cintas como *Tremors* (1990) de Ron Underwood, *King Kong* (2005) de Peter Jackson, *Cloverfield* (2008) de Matt Reeves, *Pacific Rim* (2013) de Guillermo del Toro o *Godzilla* (2014) de Gareth Edwards.

- **Ciencia ficción feminista**

Se centra en el análisis del papel de la mujer en el mundo, reflexionando sobre nuevos modelos de sociedad mediante la creación de situaciones ficticias. Las convenciones sociales sobre los roles de hombres y mujeres se cuestionan y se rompen de forma creativa. La ficción feminista abre una puerta a la oportunidad de desafiar las normas de la sociedad y proponer nuevos estándares de la visión de los dos sexos que tiene la sociedad. Destruye las categorías hombre/mujer y muestra que existe una diferencia entre los papeles de mujer y los papeles femeninos. El feminismo influencia a la industria del cine con el progreso del género de ciencia ficción como un nuevo medio para explorar la masculinidad/femineidad y los papeles de hombre/mujer. Esto pasa en *Alien* (1979) de Ridley Scott, donde la teniente Ellen Ripley ocupa el rol central, desafiando los convencionalismos sobre el papel tradicional de la mujer en este tipo de cintas. También se consideran ejemplos *Born in Flames* (1983) de Lizzie Borden, *The Stepford Wives* (2004) de Frank Oz, *Æon Flux* (2005) de Karyn Kusama y *Advantageous* (2015) de Jennifer Phang.

- **Ciencia ficción humorística**

Más que una temática concreta, se trata de filme que crean un efecto cómico para parodiar el género, como *Galaxina* (1980) de William Sachs, *Spaceballs* (1987) de Mel Brooks, *Mars Attacks!* (1996) de Tim Burton, *Galaxy Quest* (1999) de Dean Parisot y *Evolution* (2001) de Ivan Reitman.

- **Ciencia ficción erótica**

Igual que en el caso anterior, cabría no tanto hablar de temas, sino de cintas que, aun manteniéndose dentro de la Sci-Fi, tienen una veta de erotismo en alguna forma. Muchas veces son productos fílmicos con escasa calidad. Algunos ejemplos son: *El erótico y loco túnel del tiempo* (1983) de José A. Rodríguez, *Emmanuelle: First Contact* (1994) de Lev. L. Spiro, *Gwendoline* (1984) de Just Jaeckin*, Dreammaster: The erotic invaders* (1996) de Jackie Garth y *SeX* (2004) de Antonio Dyaz.

- **Inteligencia artificial y la amenaza robótica**

En este tema se explora la existencia de máquinas, robots y computadoras creados por el ser humano, quien los ha dotado de inteligencia artificial; es decir, son seres programados para realizar determinadas tareas, propias de sus creadores, para ayudarlos en su vida cotidiana. Sin embargo, en algunos relatos esta inteligencia artificial sobrepasa a la del hombre, humanizando a la máquina, haciéndola consciente de sí misma para poder rebelarse contra su creador y dar así pie a uno de los temores de la raza humana: dejar de ser la especie dominante y perder el control de la sociedad.

Blade Runner (1982) de Ridley Scott, *The Terminator* (1984) de James Cameron, *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii, *A.I. Artificial Intelligence* (2001) de Steven Spielberg y *Ex-Machina* (2015) de Alex Garland se hacen eco de estas preocupaciones.

- **Ciencia ficción social**

Para Reyna Ortiz, la ciencia ficción social es aquella que, aún presentando todas las características necesarias para ser considerada como auténtica Sci-Fi, especula sobre el desarrollo social en lugar de hacerlo sobre el avance tecnológico, generando con ello una crítica velada, metafórica, que puede aplicarse de algún modo a la

sociedad actual[130]. Involucra temáticas complejas, entre ellas: un uso de los conocimientos y teorías propios de las ciencias sociales, pues son los conflictos sociales, los movimientos políticos o las corrientes de pensamiento los que dan origen a las tramas; los derechos humanos y los conflictos éticos relacionados con el uso y abuso de los avances tecnológicos; y la lucha de clases motivada por las desigualdades sociales. Algunas cintas que pueden considerarse dentro de esta línea son: *La cabina* (1972) de Antonio Mercero, *Brother from Another Planet* (1984) de John Sayles, *Brazil* (1985) de Terry Gilliam, *Strange Days* (1995) de Kathryn Bigelow y *Autómata* (2014) de Gabe Ibáñez.

Dentro de la ciencia ficción social, como es obvio, se incluye como tema fundamental la crítica social, de la cual se hablará con más detenimiento en el siguiente apartado.

Para finalizar este punto sobre las temáticas del cine de Sci-Fi cabe mencionar que ninguna narrativa de ciencia ficción suele manejar en exclusiva un solo tema. Un único relato puede hacer alusión y uso de dos o más de los temas mencionados, siendo ésta una de las características más atractivas del género.

2.5 Crítica social en el cine de ciencia ficción

Hablar de ciencia ficción es aludir a naves espaciales, robots, viajes en el tiempo y androides, ciertamente; pero este género también sirve como pretexto para presentar contenidos de crítica social.

Aunque el concepto es un tanto ambiguo, podría decirse que la crítica social es aquella que se realiza acerca de una sociedad o un grupo humano, ya sea considerándolos como un todo o prestando atención a alguno de sus aspectos en específico.

---

[130] REYNA ORTIZ, C. (2011): “Ciencia ficción social”, *Café Anime Lair.* Disponible en https://cafeanimelair.com/2011/02/01/social-science-fiction/.

Una de las funciones más básicas de la ciencia ficción -además de la escapista, relacionada con el mero entretenimiento o con ayudar al público a evadir la realidad- es la del compromiso con lo social. Muchos de los productos más serios de Sci-Fi suelen incorporar metáforas y alusiones a una situación socio-política presente o que se visualiza a futuro, usando por lo general el planteamiento de la alta tecnología o de una profunda segmentación de clases; la idea es advertir a los lectores o espectadores sobre lo que podría venir si no se hacen los cambios pertinentes para mejorar o corregir las situaciones. Ya se sabe que la ciencia ficción no pretende, en modo alguno, predecir el futuro; pero los autores sí, a veces, han tratado de prevenirlo.

Ya desde antes de llegar a la pantalla grande, en muchas novelas de ciencia ficción se vislumbraban elementos que permitían calificarlas como algo más que un mero entretenimiento. A veces la narración era una especie de espejo invertido de la realidad; en otras ocasiones el autor se permitía experimentar con el futuro o presentar su propia visión del pasado. En estos textos se podía apreciar, pues, una tendencia a la crítica social. Podría decirse que la literatura de ciencia ficción es, en cierta medida, un género sustentado por la crítica social y por otros elementos profundos, como la reflexión filosófica sobre el alma humana. Obviamente hay productos que pueden calificarse como meros entretenimientos; pero del mismo modo hay textos que dejan un mensaje profundo en el espectador que sabe interpretarlos.

En cuanto a la pantalla grande, a semejanza de lo que ocurre con la literatura, se puede distinguir un cine de ciencia ficción que sirve para vislumbrar tecnologías fantásticas, para presentar mundos alternos o imposibles, para jugar con el tiempo y el espacio y paralelamente, hay otro que sirve para hacer una crítica social del ahora con miras al futuro.

Ya sus primeros usos en el cine, la ciencia ficción ha funcionado como un medio para analizar, reflexionar y criticar el presente y vislumbrar el mañana de la sociedad. Las primeras películas, por ejemplo, expresaban los temores de la gente al respecto de los procesos de automatización en las fábricas, que sustituían a los trabajadores, y la deshumanización que se producía en un entorno regido por la ciencia y la técnica.

Desde esta perspectiva, hay que recalcar la relación que el cine siempre ha tenido con el contexto social y cultural. Es decir, el tipo de crítica social presente en las cintas a menudo representa los temores, las ansiedades o las preocupaciones particulares del periodo histórico en el que se realizaron los filmes.

En los años cincuenta y sesenta del siglo pasado, por mencionar un periodo importante para el cine de Sci-Fi, las historias apocalípticas saturaron las pantallas con invasiones extraterrestres y tecnologías cada vez más desaforadas. Los especialistas coinciden en que todas estas películas representaban las ansiedades norteamericanas del periodo de la Guerra Fría; sin embargo, según Sontag, en ellas no había ninguna crítica social, ni siquiera implícita[131]. Será principalmente a partir del siglo XXI que el cine de ciencia ficción se convierte con mayor frecuencia en un recurso para formular críticas sociales de índole diversa, sea a los sistemas políticos, al uso desmedido de la tecnología para sustituir a las personas y sus vínculos, a la crisis ambiental y cultural que se vive en la Tierra o a cualquier otro aspecto que afecte al ser humano en lo colectivo y en lo individual. Y, respondiendo a las preocupaciones contemporáneas, ha incorporado en su repertorio temáticas actuales, como las catástrofes ambientales o los desastres producidos por la tecnología, así como la manera en que unos y otros impactarían en la sociedad en general y en los individuos en particular.

Gracias a sus propias características, la Sci-Fi permite especular sobre el devenir de la humanidad, favoreciendo la reflexión sobre los problemas que le aguardan a las sociedades humanas si la vida mantiene el ritmo acelerado que lleva hasta ahora. Así se vuelve instrumento de crítica y análisis social.

Entre los subgéneros de ciencia ficción más críticos en el sentido social están las distopías, que centran su atención, por lo general, en las formas de gobierno. Otros subgéneros, como el *“cyberpunk”* y sus derivados, tampoco pueden desligarse de la crítica social.

Las cintas actuales de Sci-Fi han extendido su crítica no sólo a cuestiones políticas, sino que involucran aspectos como el consumismo, la excesiva preocupación por el envejecimiento y las diferencias entre clases sociales.

---

[131] TELOTTE, J. P., *op. cit.*, nota 116, p. 53.

Un temprano ejemplo de la crítica social en el cine de ciencia ficción puede ser la cinta *Metropolis* (1927) de Fritz Lang, que toca temas relacionados con la ambivalencia frente a lo tecnológico, el mesianismo, la lucha de clases, la opresión de los totalitarismos, la deshumanización de las ciudades, etc. En décadas posteriores aparecerían cintas como *A Clockwork Orange* (1971) de Stanley Kubrick, que satiriza el previsible fracaso a futuro de la cultura occidental. Luego vendría, entre otras, *Time After Time* (1979) de Nicolas Meyer, donde el viaje en el tiempo del célebre asesino Jack "El Destripador" y del escritor H.G. Wells sirve como pretexto para reflexionar sobre la desconcertante realidad del siglo XX y la utopía que imaginaron los autores de la centuria anterior. Más tarde llegaría a la pantalla grande *Outland* (1981) de Peter Hyams, con una enorme carga de crítica social y reflexión sobre la economía de mercado, el ludismo, el sindicalismo y la corrupción empresaria.

Más recientemente, la crítica social se aprecia en películas como *In Time* (2011) de Andrew Niccol, una reflexión sobre la diferencia de clases y el abismo cada vez mayor que separa a ricos y pobres; *Snowpiercer* (2013) de Bong Joon-ho, una especie de parábola ecologista y social que utiliza un tren como metáfora de la sociedad contemporánea; o *Elysium* (2013) de Neill Blomkamp, que también hace una crítica de la situación económica, las diferencias sociales y, en general, a la sociedad actual, sobre todo a la globalización y a las empresas que son capaces de hacer cualquier cosa con tal de enriquecerse.

Otros casos son: *The One I Love* (2014) de Charlie McDowell, sobre la alienación social y el deterioro de una pareja de estos tiempos, donde la rutina, el tedio y la desconfianza acaban por malgastar una relación; *Train to Busan* (2016) de Yeon Sang-ho, que refleja la sensibilidad del mundo en los años posteriores a la crisis de 2008, con la premisa central de que los conservadores y los ricos son los "malos"; el cortometraje *Zona 84* (2016) de Lonan García, ambientado en una Barcelona post-apocalíptica, con un trasfondo de crítica social relacionado con el abuso de poder aplicado a los recursos básicos de la tierra; y *La región salvaje* (2016) de Amat Escalante, cinta mexicana que critica el machismo, el sometimiento femenino, la homofobia y la doble moral que aún rigen en América Latina.

CAPÍTULO 3
ANÁLISIS DE CINTAS DE CIENCIA FICCIÓN CON CRÍTICA SOCIAL

Robert C. Ring, en su libro *Sci-Fi Movie Freak*[132], dice que, para una película ser considerada dentro del género de ciencia ficción, debe contar con, al menos, uno de los siguientes cinco elementos:

- Tecnología que el ser humano aún no es capaz de crear.
- Un proceso científico que la humanidad aún no es capaz de conducir.
- Un fenómeno científico que la humanidad nunca ha presenciado, encontrado o experimentado.
- Un hallazgo científico jamás descubierto por el ser humano.
- El establecimiento de una sociedad u orden social diferente a cualquiera existente en la vida real.

La crítica social es aquella que invita a utilizar el criterio al hacer referencia a lo que está bien o mal dentro de una sociedad. Empleada en la ciencia ficción, la crítica social se utiliza para comunicar un mensaje que, quizá por otro medio o contado de

[132] RING, Robert C. (2011): *Sci-Fi Movie Freak*. Iola, Krause Publications.

otra forma, no tendría el mismo impacto en el espectador. A través del recurso de la ciencia ficción se intenta hacer conciencia sobre algún tema, ya sea del presente o de un posible futuro, para de esta forma generar una reacción emocional en quien recibe el mensaje.

En el presente capítulo se analizarán algunas cintas que engloban estas dos características, pertinentes para el objeto de investigación de este documento, con el fin de demostrar el alcance que puede tener el género de ciencia ficción.

3.1 *Blade Runner* (1982)

- *FICHA TÉCNICA*

DIRECCIÓN: Ridley Scott
PAÍS: USA
AÑO: 1982.
DURACIÓN: 117 min.
GÉNERO: Ciencia ficción, acción
REPARTO: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young.
GUIÓN: Hampton Fancher, David Peoples y Roland Kibbee
PRODUCCIÓN: Michael Deeley, Hampton Fancher, Brian Kelly

- *Sinopsis*

En el siglo XXI la evolución de la inteligencia artificial y el diseño genético se ha llevado a tal extremo que los androides llamados “Nexus 6” son indistinguibles a simple vista entre los humanos. Utilizados como fuerza laboral en colonias espaciales, los Nexus 6, a quienes los humanos se refieren como “replicantes”, son superiores en fuerza y agilidad, por lo cual se les ha dado un período de vida de 4 años y falta de respuesta emocional; pero, por un error en el diseño, estos androides han comenzado

a desarrollar emociones propias, lo que los lleva a rebelarse contra sus creadores. Es el trabajo de agentes denominados “Blade Runners” eliminar a los replicantes. Rick Deckard, quien en algún pasado fue Blade Runner, es llamado para una última misión: “retirar” a cuatro replicantes que se encuentran ocultos en la ciudad de Los Ángeles. Esta tarea, entre otras cosas, lo llevará a cuestionarse su manera de ver a estos seres y hasta su propia humanidad.

- *Género*

Basada en la novela *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick, *Blade Runner*, al presentar una historia y personajes únicamente existentes dentro del universo de la misma, se cataloga dentro del género básico cinematográfico de ficción.

- *Subgéneros*

Cine negro

Los elementos dentro de la cinta *Blade Runner* que la convierten en una película de cine negro son aquellos que muestran la historia con un aire fatalista, desarrollándola en una sociedad aparentemente corrupta, donde el protagonista, Rick Deckard, es un policía retirado que formaba parte de la unidad especial conocida como “Blade Runners”. La historia sucede en escenarios de una ciudad oscura y sombría, así como en un ambiente corrupto e inseguro para quienes viven en Los Ángeles durante el periodo en el que la trama se desarrolla. Los personajes principales en el cine negro conjuntan un número de rasgos que los definen como pertenecientes a este género y éstos se pueden identificar fácilmente en Deckard, quien se ve involucrado, después de años de retiro, en una misión policiaca en la cual no tiene deseos de participar; es solamente bajo la amenaza de su antiguo jefe que decide aceptar para salvar su vida. Su personalidad cínica y rebelde ayudan a la película a colocarse dentro de este subgénero.

Otro elemento característico del cine negro que se puede encontrar en esta película es el de la "mujer fatal", aparentemente peligrosa, que desarrolla una relación con el protagonista de la historia mientras éste trata de llevar a cabo la tarea que se le encomendó. Éste es el personaje de la replicante Rachel que, debido a su naturaleza, también debe ser eliminada por Deckard, quien siente compasión por ella al descubrir que la mujer no está al tanto de su origen como replicante, llevándolo a un conflicto moral entre el trabajo que debe hacer y lo que él considera correcto.

Cine de acción

Debido a que el tema central de la cinta es la persecución de los replicantes Nexus-6, esta cinta se cataloga como de acción; esto lo reafirman las peleas cuerpo a cuerpo entre el héroe y los villanos y las luchas con armas. Hay un héroe, varios villanos y el personaje de una joven que debe ser protegida por el héroe de la cinta para procurar su supervivencia.

Cine de ciencia ficción

A pesar de contar con elementos correspondientes a otros géneros fílmicos, *Blade Runner* es, en definitiva, una cinta de ciencia ficción porque muestra al planeta Tierra en un futuro (2019) que se consideraba muy lejano en comparación con el año de realización de la cinta (1982), mostrando un entorno con significativos avances en las ciencias genéticas, los transportes y la arquitectura.

Además cuenta con, al menos, cuatro de los elementos que distinguen a una película de Sci-Fi, haciendo referencia en específico a tecnologías (androides, autos voladores, la creación de animales sintéticos), procesos (la prueba Voight-Kampff para determinar quién es humano y quién es replicante) y fenómenos científicos (el desarrollo de respuesta emocional por parte de una inteligencia artificial) que al día de hoy no se han presentado en el ámbito de la ciencia y tecnología; también muestra una sociedad diferente a la actual, con mezcla cultural y religiosa homogénea, sin dejar de

lado que la historia se desarrolla en, lo que para el año de proyección de la película era, un futuro lejano.

- *Tipos de ciencia ficción*

Dura

La cinta cuenta con elementos de ciencia ficción *"hard"* al emplear términos tecnológicos y científicos en la explicación de la existencia y creación de los porta-pieles. La mayor demostración de Sci-Fi dura dentro del guion se hace presente durante el diálogo entre Eldon Tyrell, creador de los replicantes y jefe de la corporación encargada de manufacturarlos, y Roy Batty, líder replicante: el primero le explica al segundo el motivo por el cual es imposible extender el periodo de vida de un "Nexus 6", mencionando términos y procesos de ingeniería genética y robótica con alto detalle. En suma, se incluyen rasgos de ciencia ficción dura al justificar, en términos técnicos y científicos, la existencia y creación de los seres mecánicos; y también al explicar cómo es que éstos son capaces de, después de un periodo de existencia, comenzar a desarrollar emociones.

Blanda

La cinta tiene rasgos de ciencia ficción blanda en la medida en que se ven involucrados elementos emocionales de parte de todos los personajes, tanto humanos como robots, creando así el conflicto principal: los robots quieren que su creador prolongue sus vidas para continuar conociendo, aprendiendo y conviviendo con los otros robots por los que han desarrollado afecto.

Los dilemas morales y emocionales mostrados a lo largo de la narrativa dan pie al conflicto principal de la historia: la lucha contra la mortalidad. Los replicantes se aferran a prolongar sus vidas para poder continuar experimentando las maravillas que el vivir puede ofrecer, elevando su instinto de supervivencia hasta los más altos

niveles. Deckard se da cuenta, demasiado tarde, de que los replicantes no buscan dañar a los seres humanos ni apoderarse de la sociedad; sólo quieren vivir tanto como los hombres. Esto lo lleva a cuestionarse qué es lo que hace humano a alguien y si es correcto eliminar a esos seres. El uso de simbolismos, analogías y recursos filosóficos empleados en la narración de la historia y el tratamiento de las emociones de los personajes son suficientes para incorporar a *Blade Runner* dentro de las cintas de ciencia ficción *"soft".*

- *Subgéneros de ciencia ficción*

Distopía

La acción en esta cinta se desarrolla en un futuro poco favorable que muestra un planeta Tierra en una decadencia social y ecológica. Los seres humanos en gran parte han evacuado la Tierra huyendo a vivir en colonias espaciales para poder mejorar su calidad de vida, como indica la propaganda recurrente que se observa por toda la ciudad donde tiene lugar la historia, ya que en el planeta se vive en un ambiente sombrío y contaminado. Los animales se han extinguido, por causas que no se mencionan en la cinta, y los que existen son seres sintéticos, replicas perfectas de los animales que existieron en el pasado. La mayoría de las personas lucen sucias, desaliñadas, enfermas o con aspecto deplorable indicando que la vida en la Tierra se ha desfavorecido de tal manera que eso se ve reflejado en sus habitantes. Todas estas características hablan de la cinta como de una distopía.

"Cyberpunk"

Blade Runner es una cinta que entra dentro del *"cyberpunk"* debido a que cuenta con casi todos los elementos que identifican a éste.

Blade Runner es una cinta que entra dentro del género *"cyberpunk"* por mostrar el impacto negativo de la tecnología en la sociedad, reflejado en las medidas drásticas

que los seres humanos han debido tomar hacia los replicantes creados para llevar a cabo trabajos que las personas no desean realizar. Estos replicantes se han vuelto en contra de sus creadores y se niegan simplemente a trabajar como esclavos, convirtiéndose así en una amenaza.

Otra característica del *"cyberpunk"* visible en *Blade Runner* es el desarrollo de la historia en los barrios bajos o territorios *"underground".* En este caso, la historia se desarrolla en los remanentes de una ciudad como Los Ángeles, la cual, a partir de que la élite de la población emigrara a colonias espaciales, ha perdido su brillo y luce lúgubre, abandonada, sucia…, convirtiéndose en un escenario perfecto para una historia *"cyberpunk".*

El relato literario o cinematográfico de corte *"cyberpunk"* suele tener como protagonista a un antihéroe, en este caso a Rick Deckard, quien, como se ha mencionado antes, se ve forzado a aceptar la misión de eliminar a los replicantes. Se le considera un antihéroe porque lo que hace no lo realiza por honor ni por gloria, ni por el bien de la sociedad, sino que lo hace por él mismo, para salvar su propia vida, ya que se le ha amenazado de muerte en caso de no cumplir con las órdenes; de esta forma se ve controlado por un poder superior, cumpliendo la misión en contra de su voluntad, y a lo largo de la cinta se puede ver en él una lucha interna para mantenerse fiel a sí mismo. Esta lucha entre lo que él cree correcto y lo que está obligado a hacer llega a su resolución en los últimos minutos de la historia cuando Gaff, el agente de policía encargado de vigilarlo, le advierte que la ley no permitirá vivir a Rachel (la mujer replicante por la que Deckard siente empatía o incluso amor); es entonces cuando Deckard decide huir de la ciudad acompañado de Rachel, convirtiéndose, al igual que ella, en un prófugo de la justicia y de los *"blade runners"*.

También en el capítulo anterior se mencionó que existen algunas similitudes entre el *"cyberpunk"* y el cine negro, siendo la presencia de un protagonista o antihéroe en el centro de intrigas luchando por mantenerse auténtico a su ideología una de las más representativas de ambos géneros; y este rasgo, como ya se explicó antes, está presente en *Blade Runner* mediante el personaje de Deckard.

Cuando se habló del *“cyberpunk”* como subgénero de ciencia ficción, se menciona que es muy parecido al cine negro en cuanto a que el protagonista o antihéroe se encuentra atrapado entre intrigas creadas por un poder superior mientras él busca mantenerse auténtico.

“Nanopunk”

El factor que distingue al *"nanopunk"* del *"cyberpunk"* es el uso de argumentos enfocados a particularidades psicológicas y filosóficas en la relación de humanos y robots. En el caso de *Blade Runner*, el conflicto está en la idea de que los replicantes son peligrosos para la sociedad. El instinto de supervivencia de los seres humanos los lleva a querer deshacerse de ellos, mientras que el instinto de supervivencia de los replicantes los lleva a buscar la forma de vivir más allá de los cuatro años que se les programó para ejercer su trabajo. ¿Pero por qué desean esto? ¿Qué ha cambiado en ellos como para que ansíen seguir viviendo? Eldon Tyrell, el creador de los replicantes, menciona que el lema de su corporación es *"más humanos que los humanos"* y que sus creaciones podrían, después de cierto tiempo y de vivir experiencias, desarrollar emociones propias como miedo, amor, ira, etc., lo que lleva al personaje principal y al espectador a preguntarse: ¿qué hace diferente a un replicante de un ser humano? Ellos pueden sentir, amar, temer, son inteligentes y capaces como lo sería cualquier humano normal; entonces, ¿qué hace "humano" al ser humano? Este tipo de conflictos filosóficos, recurrentes en su trama, hacen a *Blade Runner* un ejemplo perfecto de este nuevo subgénero de la ciencia ficción.

“Biopunk”

El *“biopunk”*, como se puede entender por su nombre, es un subgénero de la ciencia ficción que se enfoca en la revolución biotecnológica; y *Blade Runner* es un gran ejemplo de éste gracias a la introducción de los replicantes Nexus 6. La cinta involucra al espectador en un universo donde la ingeniería genética ha avanzado a tal

grado que las diferencias entre humanos y androides son indistinguibles a simple vista, sin dejar de lado que el argumento de la historia comienza explicando las consecuencias a las que ha llegado dicho avance: un robot/androide tan avanzado que ha desarrollado sus propias emociones y su propia conciencia de sí mismo, dando pie a una revolución para bien o para mal de la sociedad humana.

- *Temas de ciencia ficción*

Hombre y sociedad

Este tema se ve en la forma en la que la sociedad ha cambiado con el paso de los años y en la reacción del ser humano con respecto a la introducción de seres robóticos en la vida diaria para realizar los trabajos que alguna vez fueron llevados a cabo por el hombre.

La Tierra, en el universo de *Blade Runner*, ha cambiado en gran manera con el paso del tiempo, llevando también a transformaciones en la sociedad. La cinta se presenta como una distopía donde el ser humano, como individuo, debe valerse por sí mismo para sobrevivir y las relaciones interpersonales son aparentemente nulas. Nunca se ve a dos personas teniendo una relación de amistad o romántica. Esto último se hace más evidente cuando Pris, una de las replicantes fugitivas, encuentra a J.F. Sebastian, quien es el diseñador genético de los replicantes; éste se compadece de ella al escucharla decir que está sola, pues se encuentra identificado con su situación de soledad.

Ciencia y tecnología

La cinta se enfoca en los cambios operados en la tecnología del planeta Tierra, desde la forma de las vestimentas de las personas hasta los avances en el transporte, la estructura de los edificios, etc.

El argumento de *Blade Runner* se desarrolla en un universo repleto de instrumentos que hasta la fecha sólo siguen existiendo ahí mismo y en la mente del autor. Desde autos que van por los cielos, pasando por secadoras de pelo en las que se debe introducir la cabeza para secarlo, dispositivos para ampliar fotografías hasta poder ver los más mínimos detalles de manera clara y sin deformarse, animales robóticos que son réplicas perfectas de los reales y colonias para vivir en el espacio exterior, hasta androides que podrían pasar por humanos y máquinas para identificar uno del otro. Los avances en la tecnología que plantea esta película son simplemente un ejemplo utilizado por el autor para representar lo avanzado de la sociedad dentro del mundo propio de la cinta.

Anticipación o prospección del futuro

A principios de los ochenta del siglo pasado, década de realización de *Blade Runner*, era difícil predecirle a la Tierra un futuro como se ve en la película: grandes avances tecnológicos y decadencia social. En sí la cinta no buscaba predecir el futuro; más bien contestar a la pregunta: *"¿Qué tal si…?"*, una de las características principales de la ciencia ficción. Es así como los guionistas del filme contestan a esta pregunta con una sociedad distópica y antisocial, pero rica en tecnología y avances en la inteligencia artificial y biogenética.

Al presentar un futuro cercano, esta película se adelanta en cuanto a aventurar algunos cambios posibles en la tecnología, la arquitectura, las leyes, los trabajos y la ciencia, entre otras cosas. También se adelanta a mostrar las posibles consecuencias del comportamiento humano para con la sociedad en general.

Inteligencia artificial y la amenaza robótica

Este tema es quizá el más obvio dentro de la narrativa de la historia, ya que toda ella se centra alrededor de la existencia de seres mecánicos con aspecto humano portadores de una inteligencia programada para realizar acciones de índole humana, lo

cual les vuelve capaces de pasar desapercibidos. En primera instancia, estos androides o replicantes -como se les refiere en la cinta- se ubicaban únicamente en las colonias espaciales desarrollando labores como esclavos, soldados, etc., trabajos que resultaban demasiado peligrosos o agotadores para el ser humano.

El miedo hacia estos seres, en la cinta, surge a raíz de un motín ocurrido en una de las colonias. El ser humano desarrolla el miedo a ser reemplazado y conquistado por seres de su propia invención al momento en que éstos se dan cuenta de su propia existencia y capacidad, así como de que les empieza a ser posible desarrollar emociones.

El relato cinematográfico de *Blade Runner* se encarga de manera elocuente de manejar este tema en particular. Habla de inteligencia artificial en su punto más alto, una que ha sobrepasado al hombre en intelecto y fuerza física, lo cual convierte a los portadores de ésta en una amenaza potencial para la humanidad. La trama deja en claro que el motivo principal de la terminación de los replicantes es el temor de los hombres a ser reemplazados como especie dominante en el planeta y sufrir el mismo destino de los androides, es decir, ser empleados para los fines que, en primera instancia, los humanos dieron a las máquinas.

Los creadores de los replicantes tienen muy en claro que el hecho de que hayan desarrollado emociones semejantes a las de los humanos, pone automáticamente a los androides por encima del humano convencional ya que el replicante, al poseer inteligencia paralela a la de sus creadores, sumada a una fuerza y habilidades físicas superiores, sería un factor decisivo en una guerra contra los hombres, dando como resultado la extinción de la raza humana y el dominio de los autómatas.

- *Crítica social dentro del argumento de la cinta*

En *Blade Runner* se pueden encontrar numerosos temas de crítica social; uno de ellos es la existencia de los cinturones de miseria. En el futuro presentado en la historia se puede ver un contraste extremo entre las formas en que viven algunos de los personajes: Tyrell, jefe de la corporación creadora de los replicantes, vive en una

enorme mansión con sirvientes a su servicio, mientras Deckard, el “Blade Runner” encargado de exterminar a los robots ilegales, vive en un departamento en uno de los barrios bajos de la ciudad en condiciones casi deplorables, al igual que la mayoría de quienes aún habitan en el planeta Tierra.

La vigilancia extrema en la ciudad que se percibe hace alusión a la paranoia del ser humano por la inseguridad que se vive en la actualidad, anticipando y atreviéndose a insinuar que, en el futuro, las cosas serán peores que en el presente.

Se hace alusión también a la extinción de ciertos animales. En el momento en el que Deckard le pregunta a la bailarina si su serpiente es real y ésta le contesta que, si lo fuera, no estaría bailando en un burdel, se sobreentiende que los animales tienen que ser creados de manera mecánica y debido a su poco número en existencia, los reales valen altas sumas de dinero.

Un aspecto de la humanidad que explora la cinta es el de los movimientos migratorios en busca de mejores condiciones de vida, enfocándose sobre todo a grupos elitistas poseedores de riqueza y salud. Se muestra que en la Tierra la mayoría de los grupos sociales son de etnias o razas diferentes a las blancas: asiáticos, africanos, judíos, etc., mostrando una población con gran mezcla cultural y religiosa; pero es difícil hallar gente de ascendencia europea, a la que comúnmente se le relaciona con la discriminación. Este hecho se puede ver como un paralelo de la colonización de las Américas, donde los europeos emigraron hacia el nuevo continente en busca de mejores condiciones de vida, huyendo de la pobreza y la enfermedad.

La cinta critica la forma en la que cada vez el hombre crea más dispositivos mecánicos para facilitar o liberarse de trabajos que no desea realizar. También abarca un tema clásico de la naturaleza humana: exterminar a quien el hombre considere una amenaza para él mismo, alguien que pueda superarlo ya sea en fuerza e inteligencia.

Planteada en un mundo futurista que mezcla ciencia avanzada con el deterioro social, *Blade Runner* cuenta una historia cargada de alto contenido filosófico y existencial, involucrando al espectador en una visión pesimista y trágica de la condición humana. En sí, el tema central de la obra consiste en examinar a la humanidad de forma psicológica y su instinto de supervivencia dentro de una sociedad.

Pero quizá el tema dominante a lo largo de la historia es, en definitiva, el de la deshumanización de la propia raza humana y buscar la respuesta a preguntas como: ¿qué le ha ocurrido a la humanidad? ¿qué hace humanos a los individuos? Estas cuestiones, y en especial la segunda, se ponen frente al espectador al comparar al propio ser humano con los replicantes. Se ve en la pantalla a unos seres humanos prácticamente muertos por dentro, repletos de vicios, arrogancia, corrupción, sin emociones ni motivación; y, por el otro lado, a un grupo de androides, seres mecánicos, desesperados por conseguir más vida, deseando vivir intensamente, con pasión para poder disfrutar de lo que queda del mundo y, lo que es más importante, con vínculos afectivos entre ellos y capacidad empática, la cual es el indicador esencial de la humanidad, rasgo que nos separa de otros seres vivos.

Los creadores de los replicantes al darse cuenta de que éstos han no sólo superado al hombre intelectual y físicamente, sino que ahora también poseen las emociones que ellos han dado por sentado y perdido con el paso del tiempo, los consideran una amenaza: le temen al poder que el mismo ser humano les ha otorgado. Se trata, sin embargo, de un miedo infundado porque ni siquiera se les ha dado la oportunidad a los androides de participar en sociedad. En ningún momento de la cinta se muestran peligrosos o violentos; pero, al ser socialmente inmaduros, su forma de acercarse a las personas resulta intimidante.

La deshumanización del individuo es una consecuencia que está cercana a ocurrir, puesto que el contacto humano se ve cada vez más reducido gracias a las redes sociales y la existencia de dispositivos creados para facilitar la vida cotidiana, los cuales no siempre son de mayor ayuda, pues pueden propiciar la inutilidad de quien depende de ellos. Los medios de comunicación y sus contenidos violentos vuelven a la gente cada vez más insensible a las tragedias, a los horrores del mundo y al sufrimiento del prójimo. *Blade Runner,* dentro de su crítica social, se encarga de mostrar un futuro donde esto no ha podido evitarse y, como consecuencia, presenta la idea de que los hombres sean sustituidos por seres que no sólo los sobrepasan en fuerza e intelecto, sino también en inteligencia emocional y empatía, las cuales los humanos han comenzado a perder con el paso del tiempo.

3.2. *V for Vendetta* (2006)

- *FICHA TÉCNICA*

DIRECCIÓN: James McTeigue.
PAÍSES: EEUU, Reino Unido y Alemania.
AÑO: 2006.
DURACIÓN: 132 min.
GÉNERO: Ciencia ficción, acción, drama.
REPARTO: Natalie Portman, Hugo Weaving, Stephen Rea, John Hurt
GUIÓN: Hermanos Wachowski; basado en la novela gráfica creada por Alan Moore y David Lloyd.
PRODUCCIÓN: Joel Silver, Grant Hill, Andy Wachowski y Larry Wachowski.

- *Sinopsis*

Ambientada en un futuro cercano en el cual Inglaterra se ha convertido en un estado fascista, Evey (Natalie Portman) se ve involucrada en una revolución para derrocar a dicho estado; dicha revuelta está liderada por la figura anónima de V, un misterioso enmascarado con una venganza personal hacia el gobierno tiránico, la cual es la chispa del mencionado alzamiento. V, junto con Evey, buscará despertar a la sociedad para levantarse en contra de quienes los mantienen oprimidos.

- *Género*

Dentro de la clasificación básica de los géneros cinematográficos, *V for Vendetta* se cataloga dentro de género de ficción, ya que dentro de su argumento se narran acciones y situaciones que no son 100% reales, además de emplear personajes que, al igual que las acciones narradas, existen únicamente dentro del universo de la cinta.

- *Subgéneros*

Drama

Dentro de este filme se encuentran elementos del género dramático debido a que las acciones del mismo evocan sentimientos en el espectador y hay un final trágico con la muerte de V. Las acciones de los personajes dentro de la cinta son provocadas por los sentimientos de libertad, justicia, revolución y cambio dentro de ellos mismos.

Acción

Esta cinta maneja características del subgénero de acción debido a la forma en la que la trama es tratada; es decir, por el uso de explosiones, persecuciones armadas, emboscadas y tiroteos. Otra característica de este género que se puede encontrar en la película es el uso de personajes estereotipados: un anti-héroe (V) que busca justicia por su propia mano para vengarse de un gobierno que le jugó mal en el pasado; un villano cruel, frío, con sed de poder; y un personaje femenino que comienza siendo la damisela en apuros y casi al final de la cinta pierde todo miedo y se convierte en la heroína de la película.

Aventura

Este género se puede percibir en el tratamiento pseudo-dramático con el que se presentan las circunstancias del argumento y en la lucha de los personajes por un objetivo, el cual en este caso sería el derrocamiento de una dictadura opresiva. También se aprecia en que la acción dramática ocurre en lugares poco convencionales como guaridas secretas y drenajes subterráneos.

Ciencia ficción

V for Vendetta es una película de ciencia ficción porque juega a alterar las ciencias políticas al plantear un régimen gubernamental inexistente en la Tierra hasta el momento; pero que no deja de poseer cierto grado de verosimilitud.

- *Tipos de ciencia ficción*

Blanda

V for Vendetta es una cinta de ciencia ficción blanda porque la manipulación de la ciencia -en esta caso, las ciencias políticas- pasa a un segundo plano debido a que la historia se enfoca más en asuntos relacionados con la justicia, la revolución o la libertad, y en la situación sentimental entre Evey y V, la cual queda abierta a interpretación propia del espectador, ya que nunca se especifica si ambos desarrollan sentimientos amorosos uno por el otro o simplemente los lazos establecidos entre ellos fueron de respeto y amor padre/hija.

- *Subgéneros de ciencia ficción*

Distopía

V for Vendetta se puede ubicar dentro de este subgénero porque los hechos narrados en la cinta se llevan a cabo en un escenario trágico, decadente y lúgubre; y también por la sátira realizada a los regímenes totalitarios del pasado.

- **“Cyberpunk” y “post-cyberpunk”**

Los géneros *“cyberpunk”* y *“post-cyberpunk”* tienen ciertas características coincidentes, por ejemplo: el control por parte de una corporación o gobierno, la

existencia de antihéroes que luchan por limpiar su nombre y/o hacer justicia por su propia mano y la búsqueda de venganza hacia las grandes corporaciones por parte del mismo; todas estas características se encuentran en *V for Vendetta*.

De la misa forma, dentro del argumento se puede hallar la característica que convierte al *"cyberpunk"* en *"post-cyberpunk"*; y ésta es la existencia de sentimientos humanos de compañerismo, amistad e inclusive amor entre los dos personajes principales, además de la búsqueda de V por mejorar el orden social existente a través del derrocamiento de la dictadura que controla la ciudad.

- *Temas de ciencia ficción*

Estados totalitarios y sus consecuencias

Este tema es claro dentro del argumento, ya que éste hace alusión a un Londres controlado totalmente por un régimen político llamado Fuego Nórdico, que pretende dominar a la gente de manera viral utilizando engaños, cortinas de humo, amenazas y demás para que no se sospeche lo que en realidad ocurre, dando como resultado que, al descubrirse que la ciudad vive bajo mentiras de su gobierno, el pueblo se levante en una revolución encabezada por un líder simbólico que busca justicia para la humanidad.

- *Crítica social dentro del argumento de la cinta*

En esta cinta la crítica social se hace presenten en diversos elementos, comenzando por la referencia a regímenes totalitarios y dictaduras existentes en el pasado, siendo el principal ejemplo el nazismo que, al igual que el Fuego Nórdico, usaba la propaganda para esparcir sus ideas, tenía un símbolo representativo y contaba con un líder mediático y discriminador. La película también hace referencia a la vigilancia del gobierno, la tortura, el alarmismo y la manipulación de los medios de comunicación, la corrupción empresarial y la hipocresía religiosa.

Se pueden notar referencias a eventos relacionados con la administración del ex presidente de los Estados Unidos George W. Bush. Algunas de ellas son las bolsas negras usadas para los prisioneros en Larkhill, semejante a las que fueron usadas durante las torturas en la prisión de Abu Ghraib (Iraq) a cargo de la intervención estadounidense. También hay similitudes con el Sistema de Advertencia de la Seguridad Nacional de Estados Unidos cuando la ciudad de Londres se encuentra bajo un estado de sitio código amarillo y dicho código significa que hay un riesgo importante de ataque terrorista.

3.3 *Idiocracy* (2006)

- *FICHA TÉCNICA*

DIRECCIÓN: Mike Jugde
PAÍSES: Estados Unidos
GÉNEROS: Ciencia ficción, comedia.
REPARTO: Luke Wilson, Maya Rudolph, Dax Shepard, Terry Crews
GUIÓN: Mike Judge, Ethan Cohen.

- *Sinopsis*

Es el año 2005 y Joe Bauers, un oficial del ejército de EEUU, es considerado por sus superiores el hombre más ordinario entre sus filas; por ello es elegido como sujeto de prueba del *"Human Hibernation Project"*, un proyecto que plantea la posibilidad de poner a soldados sobresalientes en estado de hibernación durante periodos de paz y mantenerlos con vida hasta la llegada de guerras futuras. Bauers es seleccionado para probar a los altos cargos que dicha hibernación es posible y la idea es mantener al sujeto congelado por solamente un año. Todo va de acuerdo con el plan hasta que la base militar es clausurada antes del término de la prueba y su jefe científico puesto en

arresto debido a un escándalo por prostitución. No es sino hasta 500 años después que la capsula que contenía a Joe (y a otro sujeto experimental del sexo femenino) es descongelada accidentalmente, permitiéndole por primera vez en todo ese tiempo salir al exterior, únicamente para encontrarse con una sociedad distópica en la cual la selección natural ya no favorece a los seres más inteligentes o más aptos, sino todo lo contrario, esto debido a la acelerada reproducción de personas con bajo intelecto, dando como resultado una sociedad de personas idiotas. Ahora, en esta distopía, Joe es el hombre más inteligente del mundo.

- *Género*

Idiocracy se cataloga en el género de ficción debido a que los eventos y situaciones dentro de su narrativa son completamente irreales, al igual que sus personajes, quienes sólo existen dentro del mundo creado por los escritores y guionistas. A manera de broma (y quizá no tanto), puede decirse que cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia.

- *Subgénero*

Comedia

Repleta de enredos y conflictos, *Idiocracy* se cataloga perfectamente dentro del género de la comedia.

Joe Bauers, el protagonista, un hombre común (el más común de todos, para ser precisos), acaba de despertar de una siesta de 500 años y el mundo es completamente diferente a como él lo dejó. Su confusión, curiosidad e inocencia para con el nuevo mundo son los ingredientes perfectos para dar como resultado un sinnúmero de situaciones lúdicas y absurdas dentro del contenido argumental de la cinta, lo cual es uno de los distintivos principales de una comedia.

A lo largo de la obra, el espectador descubre, a la par que Joe, lo que ha venido a ser del mundo, acompañándolo de esta forma en todas las situaciones desesperantes y absurdas que él va experimentando, las cuales, vistas de lejos, llevan a la risa debido a lo ilógico y ridículo del escenario.

Ciencia ficción

A la primitiva ciencia ficción, antes de llegar al cine, se le conocía también como “literatura de anticipación” porque muchos de sus trabajos planteaban la idea de cómo podría ser el futuro. La Sci-Fi conservó esta característica al ser llevada a la pantalla grande. *Idiocracy*, al ubicarse en el año 2505, es un claro ejemplo de esta idea de la anticipación cronológica.

Por otra parte, los elementos mostrados durante la obra existen solamente en el universo fílmico; esto incluye los programas de televisión, los vehículos en que la gente se desplaza y la situación ambiental que se vive en el planeta, resaltando ante todo la tecnología que ha sido creada para facilitarle la vida al ser humano, pero que más bien ha sido desarrollada para que éste sólo tenga que utilizar al mínimo el cerebro. Esto último es la característica principal de la Sci-Fi que se presenta en la película, pues en ella se expone cómo los adelantos tecnológicos, a futuro, podrían no estar al servicio del bienestar colectivo, sino que, al contrario, podrían servir para sumir a las masas en un absoluto abismo intelectual.

- *Tipo de ciencia ficción*

Blanda

Al no explicar con suficientes detalles los aspectos tecnológicos y enfocarse más en la misión de Joe de encontrar “una máquina del tiempo” para regresar al 2005 y en las relaciones que éste va formando, así como en las lecciones aprendidas durante su viaje personal, *Idiocracy* puede clasificarse como ciencia ficción blanda.

- *Subgéneros de ciencia ficción*

Distopía

La sociedad mostrada en *Idiocracy* es, en definitiva, indeseable; y esto puede ser una característica principal de una distopía. La poca inteligencia de la gente ha llevado al mundo a un estado deplorable en ámbitos del medio ambiente, el gobierno y el cultivo de alimentos de origen vegetal.

“Postcyberpunk”

Joe Bauers, el protagonista de *Idiocracy*, cuenta con las características de un antihéroe: no es valiente, no es tampoco muy inteligente y, en un principio, sólo ve por su propio bien; sin embargo, al ser el ser humano más inteligente del mundo, es la única persona capaz de mejorar las condiciones sociales en las que la Tierra se encuentra y, sin al principio desearlo, se ve envuelto en la misión de ayudar a construir un orden social mejor que el existente.

La película muestra también el impacto negativo de la tecnología en el individuo; ésta es una característica compartida por el “*cyberpunk”* y el *“postcyberpunk”* que *Idiocracy”* posee.

Ciencia ficción post-apocalíptica

Catalogada como un filme de ficción post apocalíptica, en el caso de *Idiocracy* el apocalipsis no se presenta como uno nuclear, biológico o causado por desastres naturales; es más bien intelectual, cultural, pues la civilización ha colapsado a causa de la abundancia de individuos poco inteligentes; y esta falta de capacidad racional se ve asociada al incremento de tecnologías que, al facilitar en demasía la vida, hacen

innecesario que el hombre piense. A medida que avanza la historia, la sociedad encuentra en Joe una esperanza para recuperarse.

- *Temas de ciencia ficción*

Hombre y sociedad

En el año 2505 el mundo ha cambiado sobremanera y con él las personas y la forma en la que éstas viven. Junto con Joe Bauers, el espectador aprende cómo se vive ahora en el planeta: absolutamente todas las personas, todos los profesionistas, doctores e inclusive el presidente, poseen una inteligencia mínima y Bauers es el hombre más inteligente. El público experimenta la manera en la que viven los habitantes de la Tierra en este futuro distópico y ve los problemas que su poca inteligencia ha creado: viven rodeados de basura y no saben qué hacer con ella; las cosechas no dan fruto y no entienden por qué si las riegan con un líquido alto en electrolitos; la seguridad en las cárceles es una broma y otros postulados igualmente absurdos.

Es una sociedad acostumbrada a no hacer absolutamente nada más complejo que presionar un botón para que una máquina realice sus tareas; una sociedad que inclusive ha simplificado el idioma hasta utilizar símbolos y palabras acortadas, y que ha llegado a cambiar los nombres de establecimientos y marcas por otros que utilizan palabras soeces para llamar la atención.

Ciencia y tecnología

Idiocracy hace un fuerte hincapié en la tecnología que los guionistas de la cinta imaginaron para la época en que sitúan las acciones del filme: inventos avanzadísimos y tan absurdos que parecieran sacados de las caricaturas. Las imágenes y colores de los mismos están realizados de tal forma que a los usuarios, a pesar de su deficiente

inteligencia, se les haga más fácil o más cómodo utilizarlos todos y así simplificar hasta sus más mínimas y sencillas actividades diarias.

Anticipación y prospección del futuro

Idiocracy invita a echar un vistazo a un futuro lejano, ambientado en una distopía que especula sobre el desastroso porvenir de la humanidad si ésta continúa por el camino en el que va actualmente.

- *Crítica social dentro del argumento de la cinta*

Idiocracy contesta la pregunta principal que da origen a la ciencia ficción: "¿qué pasaría sí…?". En este caso, la cuestión es: ¿qué pasaría si en un futuro lejano todos en el mundo se volvieran idiotas? Esta interrogante surge a partir de sucesos palpables en la sociedad actual y el hecho de que la tecnología va simplificando las tareas básicas; cada vez existen más instrumentos automatizados y de inteligencia artificial que pueden realizar acciones preprogramadas para lo cual lo único que se debe hacer es presionar un botón.

La cinta hace una crítica no sólo al aspecto tecnológico simplificador de pensamiento, sino también a la forma de entretenimiento actual. Hoy se vive en una sociedad donde el entretenimiento y la forma de hacer reír es cada vez más soez y barata; se recurre a bromas vulgares y a lo que se conoce como "humor de excusado" (*"toilet humor"* en inglés), entendido, de forma simplista, como aquel donde lo más sencillo para hacer reír son traseros y flatulencias.

Otro aspecto importante, y el punto inicial de la cinta, es el de la reproducción. La película hace referencia a la manera en que las personas inteligentes cuidan sus tiempos para procrear y toman en cuenta diversos elementos importantes, como la economía, su edad o el ambiente social y político, entre otros, antes de tomar la decisión de tener hijos, algo que cambia la vida de cualquiera y que no debe ser tomado a la ligera. Por el otro lado, la gente de menor coeficiente intelectual no

considera estos puntos o simplemente no toma precauciones y se embaraza sin control. La película utiliza esta situación, la cual es casi comprobable, como la razón principal de por qué la sociedad en el futuro está repleta de personas de poca inteligencia.

La cinta lleva al espectador a reflexionar acerca del hecho de que actualmente se vive en una sociedad cada vez más propensa a hacer famosos y/o a admirar a quien sea más ridículo, superficial, vulgar, etc., y hacer a un lado e incluso ridiculizar al inteligente, al culto, a aquel que tiene valores. Cada vez la gente es más perezosa y busca ahorrarse pasos para hacer las cosas. Es una sociedad a la que no le gusta pensar, donde la gente no tiene interés por cultivar su conocimiento; y no sólo eso, sino que ve la inteligencia y el cumplimiento de tareas y responsabilidades como algo vergonzoso.

Idiocracy es una excelente reflexión sobre los tiempos modernos y a dónde pueden llevar si no se comienza a dar prioridad al pensamiento y a la cultura.

3.4 *District 9* (2009)

- *FICHA TÉCNICA*

DIRECCIÓN: Neill Blomkamp
PAÍSES: Sudáfrica, Nueva Zelanda
AÑO: 2009
DURACIÓN: 111 minutos
GÉNERO: Drama, acción, ciencia ficción
REPARTO: Sharlto Copley, Jason Cope, Robert Hobbs
GUIÓN: Neill Blomkamp, Terri Tatchell
PRODUCCIÓN: Peter Jackson

- *Género*

La producción original *District 9* es una película perteneciente al género de ficción al emplear una trama, personajes y hechos que sólo tienen lugar dentro del universo de la cinta misma.

- *Subgéneros*

Acción

Se encuentran dentro del argumento elementos característicos del cine de acción: persecuciones al personaje principal, el ritmo dinámico con el que el discurso audiovisual transmite su mensaje, elemento de huída, combate cuerpo a cuerpo y/o armado, el uso de máquinas y armas, etc. Por ello la cinta puede ser catalogada también como una película de este género.

Drama

El filme tiene características de este género debido a que el personaje principal, Wikus van de Merwe, se encuentra en un conflicto moral al saber que pasarán al menos tres años para que Christopher Johnson regrese a ayudarlo a volver a ser humano y así pueda volver a casa con su esposa y vivir una vida normal a su lado. Él se encuentra indeciso entre dejarlo ir de vuelta a su planeta y esperar el tiempo mencionado, o volverse en su contra y huir hacia la nave e intentar revertir la transformación por sí mismo.

Ciencia ficción

A pesar de poseer elementos de varios géneros fílmicos, lo que la convierte en una película híbrida en ese sentido, *District 9* es, ante todo, una cinta de ciencia ficción

ya que la transformación de su espacio narrativo se debe a una alteración dentro de las coordenadas científicas y espaciales conocidas en el mundo real, manteniendo un alto nivel de verosimilitud que permite que la historia se desarrolle de tal manera que el espectador no duda de la posibilidad de que los hechos presentados sean factibles de ocurrir en la realidad.

- *Subgéneros de ciencia ficción*

Ucronía

El argumento de la historia, al narrar las consecuencias en la actualidad de un hecho que no ocurrió jamás en el mundo real, cataloga automáticamente a la cinta como una ucronía, pues la historia del mundo tal como se la conoce es manipulada para poder narrar los hechos construidos por el guionista.

“Post-Cyberpunk”

Uno de los elementos básicos del *“post-cyberpunk”* se hace presente en la trama con un héroe que se ve obligado a luchar contra el gobierno y las grandes corporaciones que tienen el mando de la ciudad debido a que éstas se han encargado de difamarlo y de alterar los hechos reales para hacerlo ver a él como el malo y como una amenaza para el pueblo.

La cinta también presenta un elemento que la define como *“post-cyberpunk”* y no como *“cyberpunk”*, el cual es la presencia de sentimientos y relaciones humanas: Wikus se encuentra preocupado por volver con su esposa. Inclusive también se puede ver esta característica en el comportamiento del alienígena Christopher Johnson, al ser padre de un extraterrestre más joven y mostrar una gran preocupación y un instinto protector hacia él.

Sci-Fi militar

Una pizca de Sci-Fi militar se puede notar en la cinta desde el momento en que el gobierno terrícola quiere extraer el ADN infectado de Wikus para usarlo en elementos de la milicia con la intención de volver a éstos capaces de utilizar las poderosas y avanzadas armas y transportes de guerra de los alienígenas, los cuales funcionan con base en el ADN extraterrestre, todo ello con la intención de adquirir ventaja militar sobre los demás ejércitos y países.

- *Temas de ciencia ficción*

Hombre y sociedad

Esta temática se hace presente en toda la película al mostrar el esfuerzo del ser humano para aprender a convivir con una raza diferente a la suya, adaptarse a ésta y tratar de integrar a sus miembros en la comunidad como iguales. Parte central de la trama es presentar las problemáticas que surgen entre los humanos y los extraterrestres, así como las medidas aplicadas para solucionar dichos problemas, siempre dando prioridad, por supuesto, a la especie dominante.

Extraterrestres e invasores de otros planetas

El empleo de este tema, central en la ciencia ficción casi desde los primeros tiempos del género, es más que obvio en la película; de hecho, podría decirse que es la parte central de la cinta.

A pesar de que no se especifica de dónde, ni cómo, ni con qué propósito los invasores del espacio llegaron a la ciudad de Johannesburgo, su presencia resulta crucial para el desarrollo de la trama.

- *Tipo de ciencia ficción*

Dura

La ciencia ficción *"hard"* se aprecia poco en la trama de la película, como cuando se habla de los extraterrestres presentándolos como seres extraños invasores de otro planeta y aludiendo a sus características físicas, hábitos alimenticios y comportamiento, entre otros. También concierne a la Sci-Fi dura el dato de la extracción y uso de ADN extraterrestre para el uso de las armas de esa índole.

Blanda

Elementos de la ciencia ficción blanda se encuentran en el momento en que los sentimientos y temores del protagonista se ponen al descubierto cuando el gobierno decide asesinarlo con el propósito de extraer su ADN. En este momento la historia da un giro inesperado y comienza a enfocarse más en aspectos sentimentales, de unión de fuerzas y la lucha por una causa común, poniendo en segundo plano los temas de ciencia ficción dura mostrados al comienzo del discurso audiovisual.

- *Crítica social dentro del argumento de la cinta*

District 9 es una cinta que maneja claramente una temática social dentro de su argumento al estar inspirada en los acontecimientos históricos que tuvieron lugar en Sudáfrica durante la era del *"apartheid"*, un fenómeno de segregación racial en Sudáfrica implantado por colonizadores ingleses y holandeses en el año de 1948 como símbolo de una sucesión de formas de discriminación política, económica, social y racial. Durante este periodo se segregó a cada individuo de acuerdo con su raza. Una ley promulgada en 1950 reservaba ciertos distritos en las ciudades donde sólo podían ser propietarios los blancos, forzando a los no blancos a emigrar a otros lugares. Durante esta época los desalojos forzosos se manifestaron de forma similar a como se

presenta en la cinta: 60,000 personas fueron desplazados por la fuerza y trasladados a Cabo Flats, a 25 km de distancia del Sector 6, zona que fue declarada de "blancos", tal como en la cinta el Sector 9 fue declarado de “humanos”.

La cinta hace referencia a temas de racismo y xenofobia empleando una clase de “especismo”, pues los humanos utilizan el término “langostinos” para referirse de forma despectiva a los extraterrestres.

3.5 *The Lobster* (2015)

- *FICHA TÉCNICA*

DIRECCIÓN: Yorgos Lanthimos
PAÍSES: Irlanda, Reino Unido, Grecia, Francia
GÉNEROS: Ciencia ficción, drama, romance, comedia.
REPARTO: Collin Farrel, Rachel Weisz, Léia Seydoux, John C. Reilly, Ben Wishaw
GUIÓN: Yorgos Lanthimos, Efthymis Filippou

- *Sinopsis*

En un futuro cercano, o realidad alterna en el presente, donde ser soltero es ilegal, David, quien ha sido dejado por su mujer, deberá pasar los siguientes 45 días hospedado en un hotel, junto con otros solteros, para encontrar de nuevo una pareja apropiada para él antes de que se termine el tiempo; si no, deberá vivir el resto de sus días como un animal.

- *Género*

The Lobster es un relato de ficción en un universo alterno al real donde los personajes y los temas -la ilegalidad de la soltería y la tecnología para transformar a los humanos en animales- sólo existen dentro del mismo.

- *Subgéneros*

Drama

Las razones por las cuales *The Lobster* se considera un drama son obvias. Es una historia que se desencadena por el conflicto en el que David, el personaje principal, se encuentra: acaba de ser dejado por su mujer, quien lo ha abandonado por una nueva pareja. Es una situación que despierta en el espectador diversas emociones, pasando por la tristeza y la empatía. El hotel es un lugar que pretende evocar calma y comodidad; pero, en lugar de eso, provoca incertidumbre y confusión, emociones que, sin duda, el público puede compartir con David.

A lo largo de la cinta se ven diferentes conflictos emocionales, provocando el involucramiento del espectador para con los demás personajes; es posible, de cierta forma, entender el porqué de sus acciones. Pero no solamente es fácil empatizar con las emociones de los personajes, sino que también se despiertan en el espectador emociones propias frente a situaciones como las reglas a seguir en las facilidades del hotel y los castigos por romperlas, que son extraños, confusos y quizá hasta perturbadores.

The Lobster es una película hecha para dejar salir lo más profundo del espectro humano de emociones y sentirlas todas al mismo tiempo, a la vez que los personajes buscan desesperadamente adaptarse a cualquiera que sea la sociedad que los rodea y permanecer siendo humanos.

Comedia

The Lobster busca provocar la risa en el espectador colocando a los personajes en situaciones absurdas mientras tratan con problemas o dificultades de la vida cotidiana, donde sus propios defectos como seres humanos son los que los llevan a buscar una solución práctica, pero envolviéndose cada vez más dentro de la situación. La cinta se cataloga como comedia sofisticada no solamente por llevarse a cabo en un entorno refinado, sino también por el contenido de crítica hacia las convenciones sociales, en este caso la importancia de tener una pareja con quien se comparta un distintivo personal, ya sea una nariz que sangra esporádicamente o una visión lejos de ser perfecta, entre otras. Otra característica que hace a *The Lobster* una comedia sofisticada es el uso de diálogos ingeniosos e inteligentes, los cuales se encargan de sostener la historia de una manera que resulta entretenida para el espectador.

Cine romántico

La búsqueda del amor romántico es la principal característica que echa a andar la trama de *The Lobster*, ya sea para evitar convertirse en un animal o porque realmente se ama a la persona.

En la primera parte de la película se pueden apreciar los intentos de los personajes por encontrar una conexión con otra persona. Por un lado, está John, el hombre que cojea, quien desde un principio está decido a encontrar una pareja nueva y en su búsqueda se ve envuelto en una mentira para conquistar a la mujer con hemorragias nasales; así él logra lo que pocos en el hotel: una forma de evitar la soledad, aunque sea basado en una mentira. Por otro lado, David, el personaje principal, hace a un lado todas sus creencias y su personalidad para conseguir el afecto o, por lo menos, la atención de una mujer a la que los demás huéspedes describen como “sin corazón”; y esto funciona un tiempo hasta que la mentira se

desmorona y tiene que huir al bosque para volverse parte del grupo de los solitarios, que es donde se desarrolla la segunda parte de la cinta.

Es aquí donde para David comienza la verdadera historia de amor: cuando conoce a una mujer con problemas de la vista igual que él, ambos se interesan uno en el otro, pero deben mantener su amor oculto porque las reglas de Los Solitarios prohíben cualquier tipo de relación romántica y/o sexual entre ellos.

Ciencia ficción

De los diferentes rasgos que distinguen al cine de ciencia ficción, en la película se pueden ubicar, por lo menos, dos: la historia agradece su existencia a la tecnología capaz de transformar en cualquier animal a los seres humanos y al establecimiento de reglas sociales muy diferentes a las de hoy en día; ambos elementos se encuentran lejos de existir en la actualidad.

- *Tipo de ciencia ficción*

Blanda

A pesar de que en la cinta hay una escena corta dedicada a la explicación del procedimiento para transformar personas en animales, ésta no es lo suficientemente detallada como para poder considerarla un elemento de ciencia ficción dura; la narrativa del procedimiento es básica, sin detalles y fácil de entender. *The Lobster* debe ser vista como un filme de ciencia ficción blanda por la gran importancia dada a los conflictos morales, sociales y emocionales de los protagonistas, utilizando al elemento científico como un trasfondo para dar marcha a la historia de los mismos.

- *Subgéneros de ciencia ficción*

Distopía

Se puede colocar a *The Lobster* en este subgénero de la ciencia ficción por la sociedad opresora en la que los personajes se encuentran viviendo, la cual los obliga a vivir con el miedo de quedarse sin pareja, ya que las consecuencias podrían ser terribles. Bajo la ideología de que “dos es mejor que uno”, las reglas sociales en el universo de la obra fílmica fuerzan a los individuos a no pasar más de 45 días sin una pareja a partir de alcanzar la edad adulta (se sobreentiende que a los 30 años) o justo después de haber perdido a la que ya se tenía, sea por muerte o abandono.

Ucronía

Ni los escenarios ni la narrativa de la cinta hacen mención al momento en el tiempo en el que se desarrolla la historia; es desconocido para el espectador si la acción ocurre en un futuro cercano o en un presente alterno. No se habla de fechas ni de eventos que ayuden a colocar la trama dentro de un periodo de tiempo. La ropa tampoco sirve de ayuda para ubicar a la película dentro de alguna década; todo luce sin cambios, como podría haber lucido tanto hace veinte años como en la actualidad.

No hay que olvidar que el término “ucronía”, como se mencionó antes en este trabajo, se refiere a algo que no existe en ningún tiempo y *The Lobster* cumple perfectamente con esta característica al no hacer obvio el tiempo en el que se desarrolla la historia.

- *Temas de fiencia ficción*

Hombre y sociedad

La película se divide en dos partes y cada una muestra una sociedad diferente, con diversas reglas, castigos e individuos.

La primera parte se desarrolla en una sociedad que prohíbe la soltería y fomenta la relación de pareja como la única manera correcta de vivir la vida. Se trata de un estado totalitario que obliga a buscar una pareja nueva inmediatamente después de perder a la anterior; y para ello el individuo es forzado a asistir a una especie de retiro en un hotel junto con otros solteros con la idea de que ahí mismo encuentren a alguien nuevo. En esta parte se puede ver cómo las personas, al ser todas diferentes, reaccionan de manera distinta a las reglas, los castigos y, sobre todo, a la presión que implica tener que encontrar una pareja nueva en 45 días o, de lo contrario, se les transformará en un animal. Entre los diversos personajes hay desde quienes tranquilamente aceptan que no lo lograrán, quienes sí lo logran y quienes mienten a sus parejas para poder lograrlo, hasta otros a los que la desesperación los lleva al borde del suicidio. Es una sociedad a la que resulta difícil adaptarse y la cinta muestra a cada uno de los personajes haciendo lo posible por lograrlo y sobrevivir a ese mundo con reglas absurdas.

La sociedad que se presenta en la segunda parte es diferente, pero no por ello es mejor. Es una sociedad formada por quienes han logrado escapar del hotel y ahora viven en el bosque como un grupo de solitarios. En la primera sociedad nunca se ve si existe un líder y sólo se tiene conocimiento de la gerente del hotel; esta segunda sociedad tiene como líder a una mujer. En la sociedad del bosque, al contrario de la del hotel, masturbarse está permitido. El individuo puede hacer las actividades que desee cuando lo desee y puede mantener conversaciones con quien quiera en el momento que quiera; pero siempre teniendo en cuenta que cualquier clase de coqueteo es castigado, al igual que es castigado cualquier tipo de relaciones afectivas y/o románticas. En esta parte de la historia se observan las medidas que han tomado

quienes habitan el bosque: siempre deben estar alerta para no ser atrapados por las personas del hotel (quienes casi diario se introducen a cazar solitarios con pistolas con dardos tranquilizantes); también se les obliga a cavar su propia tumba y dirigirse ahí por sí mismos.

La película muestra las formas en las que el individuo, vistas en este caso desde la perspectiva de David, busca adaptarse para sobrevivir en dos sociedades diferentes, ambas regidas por lineamientos absolutos.

Estados totalitarios y sus consecuencias

En el mundo planteado por *The Lobster* existe un nuevo régimen político y social donde la soltería no es sólo mal vista, sino que se considera ilegal. Se vive la vida cotidiana en una sociedad regida por reglas absolutistas donde se considera la vida en pareja como un ideal de convivencia, apoyo, ayuda y seguridad. Esto genera descontento en algunos de los individuos y de esta forma se crea en protesta la sociedad de Los Solitarios, quienes a su vez hacen una emboscada a las autoridades del hotel para demostrar que lo que éstas quieren hacer creer que es amor verdadero es una mentira, dejando de esta forma abierta una ventana para la revolución y el cambio de esta ley.

- *Crítica social dentro del argumento de la cinta*

La crítica social en *The Lobster* se halla bajo dos formas: primero, en su manera de satirizar la obsesión actual hacia las relaciones románticas y la creencia de que la vida en pareja es la expresión suprema de felicidad humana. Desde este punto de vista, se plantea una sociedad donde no tener pareja es considerado prácticamente un crimen, lo cual no se aleja mucho de la realidad “real”, en la cual la sociedad le da más valor a una pareja que a las personas de forma individual y se piensa que, si no se tiene una relación romántica, es porque algo debe estar mal con quien está solo. Este aspecto se exagera en la película y se hace claro con el hecho de que, si se pasa más

de un mes sin pareja después de terminada una relación -ya sea por rompimiento o por la muerte de uno de los miembros de la pareja-, se pierde el derecho a conservar la humanidad y se debe continuar viviendo como un animal el resto de los días. En la cinta, ser transformado en un animal es considerado como “una segunda oportunidad de encontrar una pareja”, como si por ser soltero ya no se tuviera derecho a ser una persona.

Actualmente se vive en una sociedad que considera que tener rasgos idénticos es la característica principal para mantener una relación romántica con alguien y éste es otro aspecto que los guionistas del filme se encargan de plasmar. La sociedad que se presenta en la cinta obliga a los individuos a encontrar una pareja con quien compartan al menos un rasgo idéntico, lo cual no es lo mismo que tener cosas en común para un mejor entendimiento. En esta sociedad distópica no importa si la pareja no es atrayente o si no se comparten los mismos valores; si a los dos les sangra la nariz, entonces se considera que son perfectamente compatibles. Esta concepción exagerada de la compatibilidad está tan grabada en la mente y el comportamiento de los individuos que son capaces de infligirse daño físico permanente a ellos mismos con el fin de poder seguir considerándose aptos para su compañero.

Dentro de esta parte de la cinta también se hace una crítica a la creencia popular de que los problemas en pareja se pueden solucionar al tener hijos. En la película la encargada de dirigir el hotel menciona que, si una pareja nueva tiene alguna clase de dificultad, se le asignará un hijo para mejorar la convivencia y en la vida real éste es un recurso al cual muchas parejas acuden para tratar de solucionar sus conflictos, muchas veces sin éxito.

La segunda forma en la que se encuentra una crítica social en *The Lobster* curiosamente implica lo contrario: la cinta muestra también una sociedad alternativa de gente soltera, orgullosa de estar sola, pero con cierto rencor hacia las parejas.

En el mundo real, en los últimos años la “cultura de la soltería” se ha hecho cada vez más presente, muchas veces criticando o menospreciando a las personas que están en una relación romántica, utilizando argumentos donde expresan que ellos, al estar solos, no tienen que preocuparse por nadie más, su tiempo y su dinero son sólo

para ellos y pueden hacer lo que quieran cuando lo deseen sin nadie a un lado que les dé problemas o los cuestione. Dentro de la cinta se ve una versión exagerada de esto con las reglas que la líder de Los Solitarios ha establecido, reglas donde la convivencia entre ambos sexos es aceptada, pero el coqueteo o la intimidad romántica y/o sexual son castigados. Este personaje busca tanto distanciarse de los otros que cae en la privación de la libertad y en un autoritarismo similar al que critica.

En ambos mundos hay un complejo de superioridad de uno hacia el otro y *The Lobster* busca hacer ver al espectador que ninguna de estas ideologías está en lo correcto, sino que el ser humano es libre de tomar sus propias decisiones sobre sus emociones cuando y de la forma que mejor le parezca. Hace una examinación del estado de las emociones humanas y una crítica a la manera en que, al día de hoy, las relaciones se ven reducidas a superficialidades.

De forma más profunda, *The Lobster* es también una protesta en contra la estandarización de los sentimientos y del intento generalizado de administrar las cuestiones románticas y afectivas de acuerdo con simples principios racionales.

CAPÍTULO 4
CONCLUSIONES

Durante su existencia el ser humano ha buscado y utilizado diversos medios para comunicarse y plasmar sus ideas. Con el avance de la tecnología, el hombre ha ido desarrollando diferentes medios de comunicación, los cuales, al pasar el tiempo, le han permitido dar a conocer sus pensamientos e ideas de formas cada vez más completas y personales. Esto comenzó con los libros que utilizando únicamente palabras narraban tanto historias como ideas fantásticas, pasando por las historietas o “comics” que acompañaron a los lectores tras la 2ª Guerra Mundial con sus novedosas historias gráficas; continuó con la invención del teléfono y luego de la radio, el cine y la televisión, para finalmente llegar al Internet, siendo este último el medio más nuevo y completo debido a todas las herramientas que proporciona al usuario.

No obstante, es el mundo del celuloide el cual, a pesar del paso del tiempo y la aparición de otros nuevos medios más completos y accesibles, mantiene despierto el interés del hombre de la misma forma en la que lo ha hecho desde la primera proyección cinematográfica, logrando posicionarse como uno de los recursos comunicativos más populares y con mayor evolución y desarrollo de nuevas técnicas a través del tiempo.

El cine es un medio que el ser humano ha aprovechado para dar a conocer al mundo cientos de mensajes de toda índole, proyectar nuevas ideas y asombrar con sus vívidas y dinámicas imágenes, ya sea con fines de entretenimiento o con la intención de influenciar al espectador; es por ello que ha logrado trascender en la historia del hombre y la comunicación, añadiendo cada vez más elementos que lo hacen aún más espléndido.

Dentro de los géneros fílmicos, la ciencia ficción ha servido por mucho tiempo como un medio útil para la discusión de temas de naturaleza sensible que de otra forma serían muy controversiales para el público en general. Provee, de cierta manera, un acertado comentario sobre futuros problemas imprevistos.

Durante la redacción de este trabajo se buscó dar a conocer el rango que la ciencia ficción posee como género, demostrando la profundidad utilizada en sus subgéneros y temas, tomando como principal el de la crítica social, la cual se ve disfrazada, muchas veces, con escenarios fuera del planeta Tierra, seres no humanos, batallas espaciales y tecnología extraterrestre, entre otros elementos comúnmente asociados con la Sci-Fi.

Se buscó demostrar que la ciencia ficción puede abarcar mucho más que los elementos asociados con el término de manera tradicional, como los viajes a otros mundos, los adelantos tecnológicos y las alteraciones en el tiempo o el espacio; que no es necesario salir del planeta o viajar al futuro para que una historia sea considerada como ciencia ficción y que, a su vez, ésta puede tocar temas importantes y pertinentes para la humanidad.

Esta idea se vio comprobada a través de los análisis realizados a algunas cintas de ciencia ficción que involucran diferentes géneros y subgéneros cinematográficos, demostrando así que se trata de un terreno rico en diversidad narrativa.

Tratando de esquematizar de forma sencilla los puntos principales de la presente tesina, a continuación, se presentan las conclusiones que se generaron en torno a varios núcleos de contenido.

a) Análisis de la sociedad vs. Análisis del individuo humano

En el capítulo anterior del documento se hizo una descripción de algunas cintas de Sci-Fi para demostrar que, a pesar de la diversidad de temáticas de las películas del género, en ellas es posible incorporar elementos de crítica hacia la sociedad y, por otra parte, el análisis y/o exploración interna del individuo.

El uso de la crítica social en el contenido argumental de los filmes de ciencia ficción, para referirse al ser humano, se puede encontrar bajo dos formas: la primera habla de la exploración de las características de la sociedad en la que se desarrolla la historia desde una perspectiva generalizada, esto con el fin de abordar temas y dinámicas sociales distintas a las existentes para desafiar o subvertir ideas tradicionales que determinan o afectan la estructura social.

La construcción de esta sociedad ficticia busca hacer alusión a los errores o fallas, miedos y aspiraciones de la sociedad actual desde la perspectiva de quienes realizan los guiones de las cintas. De esta forma se busca despertar la conciencia del espectador para dar lugar a un cambio en su pensamiento.

La intención del autor, dentro de la ciencia ficción social, es crear un paralelo entre el mundo de la pantalla y el mundo real para de esta forma señalar cómo el primero se ve afectado por las acciones presentadas en la ficción y así evitar que los males vistos en pantalla trasciendan al segundo.

La otra forma en la que la crítica social se utiliza dentro de la ciencia ficción sirve para explorar los aspectos psicológicos y las acciones de manera individual a través de los protagonistas. En contraste con el énfasis en el sistema social mencionado previamente, esta parte se enfoca en el comportamiento de los personajes dentro del contexto social creado por la película. Se exploran así temas de índole personal como sentimientos, relaciones íntimas, el bagaje emocional de los individuos o las razones de su comportamiento y su identidad como ser humano en escenarios donde los problemas que se le presentan sólo pueden desarrollarse dentro del universo de la cinta.

Usualmente el tema de la crítica social en la ciencia ficción toma prestado del *“cyberpunk”* y *“postcyberpunk”* el elemento del antihéroe, quedándose con un protagonista con dificultades para adaptarse a las reglas de la sociedad, que se encuentra alienado de cierta manera o que debe sobreponerse a un trauma del pasado. Esto permite examinar las posibles consecuencias que las acciones erráticas de los personajes pueden acarrear para su vida y para la gente que los rodea.

El uso de cada una de las dos vertientes de la crítica social depende del mensaje que el autor de la obra busque transmitir. La narración enfocada en la sociedad en general tiene un mejor uso cuando lo que se busca es considerar los efectos macro: identidad social, aspectos económicos, guerras, contaminación e inclusive el fin del mundo como se le conoce hoy día. Mientras tanto, la parte enfocada en el individuo tiene mayor efectividad cuando la intención es explorar los efectos y consecuencias de la naturaleza humana y su nivel de adaptabilidad: soledad, aislamiento, sentido de supervivencia, de pertenencia, conexión con otros miembros de la sociedad y su papel como ser humano.

b) Uso de temas sociales representados de forma simbólica para una mejor recepción en el espectador

Se encontró que la característica predominante en las cintas de ciencia ficción con crítica social es aquella en la que se exploran de temas sensibles para el ser humano, ya sean de índole personal o social. Estas temáticas generalmente no se abordan de manera directa, sino que para ello se utilizan elementos figurativos y metafóricos buscando acercar al espectador a una realidad o experiencia ajena a su contexto tradicional.

El género usa estas alegorías para dar a conocer temas controversiales característicos de la sociedad a individuos que quizá no estén familiarizados con ellos, logrando de esta forma hacer llegar un mensaje que quizá por otro medio no causaría tanto impacto o no generaría la empatía requerida para motivar al público a la reflexión.

La ciencia ficción hace percibir al espectador un mensaje polémico de una manera más digerible sin la carga política que un tema como el racismo, la discriminación, la negligencia hacia el cambio climático o la inequidad social usualmente conlleva. A través de una historia dinámica repleta de elementos atractivos, el espectador logra experimentar situaciones que quizá no podría apreciar en su vida cotidiana, pudiendo así aprender sobre temas de esta índole.

No está de más mencionar que el público en general no tiene el hábito de mirar documentales o artículos científicos o culturales de manera asidua, de forma que tal vez no esté muy familiarizado con este tipo de problemáticas que afectan al mundo; es por esta razón que algunos autores que buscan enviar un mensaje político/social recurren al cine de ciencia ficción para darlos a conocer de forma masiva. La accesibilidad de las películas hace mucho más efectiva la creación de una conexión personal o empática entre el público y los personajes, algo que medios como el documental o la prensa escrita no logran realizar con la misma facilidad.

La manera en la que estos mensajes son representados puede variar dependiendo del tipo de cine que se maneje. Tanto el cine comercial como el independiente pueden hacer alusión al mismo tema. Es común que el primero recurra al uso de superhéroes para hablar de temas como la discriminación (*X-Men*, 2001) mientras que la cinematografía independiente, debido a que tiene menor presupuesto, llega a abordar el mismo asunto de una forma más realista, recurriendo con mayor frecuencia al uso de diálogos y utilería en físico, en lugar de efectos especiales e imágenes generadas por computadora (*District 9*, 2009).

c) La versatilidad de la ciencia ficción y su fusión con otros géneros cinematográficos.

Al analizar las cintas se apreció la manera en la cual la ciencia ficción puede estar representada junto con otros géneros cinematográficos dentro del mismo filme.

Una de las características más atractivas del género de Sci-Fi es cómo logra fusionarse con otros géneros y subgéneros, logrando así satisfacer las preferencias de

personas con gustos e intereses diversos y transmitiendo los mensajes de una forma creativa y diferente a lo acostumbrado.

Las cintas revisadas combinan diversos géneros como el romance, el cine negro, la comedia, el cine de acción y el drama, que se amalgaman con la ciencia ficción en algunos casos de forma obvia y en otros de manera más sutil. Esto sirvió para comprobar que la ciencia ficción no es solamente aventuras espaciales con seres de otros planetas, sino que se trata de un género rico en temáticas y estéticas.

Las películas se clasificaron como de ciencia ficción considerando los cinco elementos básicos del género que Robert C. Ring señala en su libro *Sci-Fi Movie Freak*. Aunado a ello, se tomó en cuenta la carga de crítica social que hubiese en su argumento, es decir, si exponían de cierta manera alguna problemática de la sociedad actual. Además de estos dos criterios, se buscó que cada una de las cintas, aparte de ciencia ficción, cumpliera con las características de al menos otro subgénero cinematográfico y que las cinco fueran diferentes entre ellas. De esta forma se logró comprobar que el género de ciencia ficción posee gran versatilidad logrando de esta forma abarcar y enfocarse en diferentes tipos de historias.

A veces se dice que ya no hay historias nuevas para contar; que lo único que cambia es la forma en la que se cuentan. Cuando se toma una de estas historias existentes y se le ubica en un contexto de ciencia ficción, un relato clásico puede verse renovado al incluir tecnología futurista, elementos biológicos e interespaciales, etc.

La búsqueda del amor verdadero se vuelve más interesante cuando hay reglas totalitarias que romper, como en *The Lobster* (2015); es posible burlarse tranquilamente de la decadencia de la sociedad y la mala influencia de la tecnología, que cada vez aletarga más la mente humana, cuando esto se muestra a través de un futuro distópico donde la inteligencia de las personas ha decaído, como en *Idiocracy* (2006); la reflexión del significado de lo qué es ser un humano es menos complicada de entender cuando se encuentra en seres de inteligencia artificial, tal como lo muestra *Blade Runner* (1982); la revolución contra el gobierno es mucho más poética cuando un ser enmascarado habla de ideales de libertad de la forma en la que *V for Vendetta* (2005) lo hace; y el daño de la segregación y la opresión es más claro a través de invertir el rol

de los seres extraterrestres, considerados de inteligencia superior, con el de los humanos, siendo ahora ellos quienes sufren la discriminación -de manera semejante a lo que les ocurre a los grupos marginados del mundo-, como se ve en *District 9* (2009).

d) Nuevo milenio. Nuevas tendencias: una nueva etapa

A partir de los primeros años del nuevo milenio, las características y temas empleados en la ciencia ficción han sufrido una serie de cambios para adaptarse a problemáticas basadas en los miedos y aspiraciones de la sociedad contemporánea y en las predicciones creadas con base en el presente, tal como se ha hecho en cada una de las etapas de la ciencia ficción desde el origen de ésta, dando surgimiento a un mayor uso de la crítica social en sus argumentos.

Debido a los avances tecnológicos en los medios de comunicación y la velocidad con la que actualmente se esparcen las noticias y acontecimientos de muchas partes del mundo, ha ocurrido un cambio en la manera en la que los individuos consideran sus propias vidas y los entornos cercanos. La amplificación de esta perspectiva incita a una mayor critica a la hora de evaluar los valores y las acciones realizadas dentro de los sistemas políticos y sociales. Esto se muestra en las nuevas tendencias de las narrativas de la ciencia ficción que luego pasan a la pantalla grande.

Algunas de las características que determinan esta nueva etapa en el cine de ciencia ficción con crítica social pueden ser:

- *Nuevas temáticas o enfoques novedosos para temas ya tratados*

Más que en otras etapas anteriores, los argumentos están más enfocados en las relaciones del hombre con su entorno y los individuos que lo rodean, las maneras de comunicarse e interactuar con los demás, la sustitución de la interacción humana a través de la inteligencia artificial y la disminución de la empatía y la sensibilidad hacia los congéneres.

Esto se aprecia hoy en día en la vida real a través de la normalización de la violencia y la facilidad de acceso a imágenes de naturaleza explícita. Lo mismo ocurre con la omnipresencia del material sexualmente explícito y la capacidad con la que los menores de edad pueden tener acceso a este tipo de material. Ejemplos de esto son cintas como *Minority Report* (2002) de Steven Spielberg, *S1m0ne* (2002) de Andrew Niccol, *Robot And Frank* (2012) de Jake Schreier, *Her* (2013) de Spike Jonze y *Ex-Machina* (2014) de Alex Garland.

- *Contraste en la estética dentro de un mismo universo*

El cine de ciencia ficción actual muestra un contraste exagerado entre las clases sociales; por ejemplo, se presenta a las clases privilegiadas como poseedoras de una tecnología superior a cualquiera conocida, viviendo en un ambiente pulcro y casi clínico, mientras que la clase baja suele residir en un escenario descuidado tanto en las estructuras arquitectónicas como en la calidad de vida. Se plantea que el avance tecnológico puede ser indirectamente proporcional al desarrollo económico humano. *Children of Men* (2006) de Alfonso Cuarón, *In Time* (2011) de Andrew Niccol, *Elysium* (2013) de Neill Blomkamp y *Divergent* (2014) de Neil Burger son claros ejemplos de esta tendencia.

- *Los cambios en la estructura climática causada por las acciones negligentes y desinterés del ser humano para cuidar su planeta*

Una tendencia en claro aumento desde principios del siglo XXI es la de cintas que giran en torno a desastres naturales causados por la contaminación, el abuso y el abandono por parte del ser humano hacia y en contra de su ecosistema, dando como resultado catástrofes ambientales de índoles inimaginables. Ejemplos claros son: *The Day After Tomorrow* (2004) de Roland Emmerich, *The Happening* (2008) de M. Night Shyamalan, *Wall-E* (2008) de Andrew Stanton y *Mad Max: Fury Road* (2015) de George Miller.

- *Cambio en la representación de los posibles futuros del planeta tierra y la humanidad*

A través de las representaciones del futuro, los creadores modernos del cine de ciencia ficción proyectan los deseos de la sociedad actual. Esto puede inclinarse hacia el lado positivo o negativo, o hacia la exageración de los elementos emergentes del presente. Pocas obras de las décadas pasadas han logrado recrear una imagen apropiada de la sociedad actual, lo que permite suponer que las predicciones actuales hablan más del presente que del futuro, aunque en apariencia ése sea el propósito de la obra.

Se dice que el futuro representado en los filmes es el resultado de la cultura popular, política, tecnológica e histórica del periodo en el que éstos fueron creados. En etapas anteriores de la ciencia ficción, como se vivía un presente prospero, los autores imaginaban un futuro próspero; actualmente, como se vive un presente caótico, las ideas del futuro tienden a ser una extensión de eso: caos, dificultades, escasez, desequilibro ambiental, opresión y falta de cultura. En el pasado se especulaba acerca de los avances de la tecnología mecánica y en esta nueva etapa del siglo XXI se exploran los posibles avances de la tecnología biológica y su relación con la esencia del ser humano. Todo ello se refleja en películas como *Limitless* (2011) de Neil Burger, *The Hunger Games* (2012) de Gary Ross, *The Congress* (2013) de Ari Folman y *Trascendance* (2014) de Wally Pfister.

- *La representación en escenarios de ciencia ficción suave de problemas complejos de la psique y comportamiento humano.*

Actualmente se le ha dado, de manera general en diversos medios de comunicación, mucho mayor importancia a las problemáticas de la mente humana y el comportamiento de los individuos como consecuencia de situaciones de la vida diaria,

problemas o traumas psicológicos y sentimentales; y el cine de ciencia ficción no es la excepción.

Hoy en día, a diferencia de otros momentos en la historia de este género cinematográfico, el uso de temas de este tipo es mucho más frecuente. Se puede ver, dentro del contenido argumental en cintas de ciencia ficción recientes, el abordarmiento de temas como el desamor, la soledad, el duelo por la pérdida de seres queridos, la culpa y su rol en la sociedad, etc. Como películas que abarcan estos temas en contextos de ciencia ficción vale la pena mencionar: *Eternal Sunshine Of The Spotless Mind* (2004) de Michel Gondry, *Inception* (2010) de Christopher Nolan, *Another Earth* (2011) de Mike Cahill y *Ender's Game* (2013) de Gavin Hood.

e) La ciencia ficción como uno de los géneros cinematográficas más populares en los últimos años y la influencia de elementos de la cultura popular en éste

A pesar de en sus inicios ser vista como un género cinematográfico exclusivo de películas de clase B, la ciencia ficción con el paso del tiempo ha evolucionado hasta posicionarse como uno de los géneros más recurrentes en la historia del cine actual. Es un género que ha probado ser atractivo para adultos, niños y conocedores de la industria del celuloide como forma de expresión artística de la misma manera que logra ser del interés para una audiencia casual.

Hoy es común que las películas más taquilleras sean de ciencia ficción teniendo como eje principal a los súper héroes, los robots gigantes o el contacto alienígena, así como la influencia y uso de inteligencia artificial, siendo esto a veces empleado como simple instrumento o vehículo para acercar al público a temas más profundos como la naturaleza humana, los dilemas éticos y morales, las críticas al gobierno, entre otros problemas que afectan al ser humano de manera social e individual.

El alcance y popularidad de este género se ha hecho cada vez más evidente y en los últimos años cintas de ciencia ficción han logrado colocarse dentro de las nominaciones como mejor película en premios de suma importancia como los Oscar. Cintas como *District 9* (2009) y *Arrival* (2016) han encontrado lugar en este tipo de

premiaciones debido a su fuerte contenido social que cuestiona las acciones de la humanidad como colectividad.

Actualmente, debido a su amplia capacidad para contar una gran variedad de historias con diversos temas de una manera especial, original y diferente a otras, la ciencia ficción ha decidido ir más allá de lo convencional al tocar temas sociales que, de otra forma, resultarían incómodos o poco interesantes para el público contemporáneo; el cine de Sci-Fi realiza, a su vez, una crítica disfrazada acerca de la manera en la que la sociedad de hoy interactúa con ella misma, buscando hacerle ver a los espectadores los valores que se han perdido o están a punto de perderse debido al comportamiento de los seres humanos. Podría decirse que en esta nueva etapa del cine de ciencia ficción el objetivo es regresar la humanidad y la conciencia que la gente ha perdido como consecuencia de la interacción por medio de máquinas, el egoísmo y el narcisismo desarrollados debido a las redes sociales, mostrándole las posibles consecuencias negativas de sus actos.

La ciencia ficción ha pasado, de ser marginada y tomada poco en serio, a alimentar a varias ramas cinematográficas, enriqueciéndolas de una manera en la que ningún otro género podría hacerlo. Éste es uno de los motivos principales por los cuales el presente proyecto se realizó: la tarea de justificar la importancia y el alcance de un género que está tomando un auge mucho mayor al de cualquier otro y que está teniendo una presencia más fuerte que en cualquiera de las etapas anteriores en la historia del cine.

Todo esto gracias a que alguien alguna vez se preguntó:

“¿Qué pasaría si…?”

BIBLIOGRAFÍA

- AGUIRRE, Javier *et al* (2012): *Ucronías argentinas. Diez historias que pudieron haber cambiado la Historia*, Buenos Aires, Sudamericana.
- ÁLAMO FELICES, Francisco (2011): *Los subgéneros novelescos (teoría y modalidades narrativas)*, col. Lingüística, Almería, Editorial Universidad de Almería.
- ALBERICH, Enric (2009): *Películas clave del cine histórico*, Barcelona, Ma Non Troppo.
- ALVARADO VEGA, Óscar Gerardo (2015): "La literatura de ciencia ficción: Una mirada al futuro en tiempo presente", *Humanidades*, vol. 5, no. 2, San José de Costa Rica, Universidad de Costa Rica.
- AMARAL, Adriana (2006): *"Visões Perigosas: Para uma genealogia do cyberpunk"*, *e-compós. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*, vol. 6. Brasilia, Asociación Nacional de Programas de Posgrado en Comunicación.
- AMBRÒS PALLARÈS, Alba y Ramón BREU PAÑELLA (2007): *Cine y educación: El cine en el aula de primaria y secundaria*, serie Didáctica / Diseño y desarrollo curricular, no. 236, Barcelona, Graó.
- ANDRADE, Pilar *et al*, eds. (2010): *Espacios y tiempos de lo fantástico. Una mirada desde el siglo XXI*, Bern, Peter Lang.
- ASIMOV, Isaac, comp.: *La edad de oro de la ciencia ficción I*, Sugar Brown.

- BARCELÓ, Miquel (2015): *Ciencia ficción. Nueva guía de lectura*, Barcelona, Ediciones B.
    - (2008): *La ciencia ficción*, Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya.
- BARRIENTOS BUENO, Mónica (2006): *Inicios del cine en Sevilla (1896-1906). De la presentación en la ciudad a las exhibiciones continuadas*, Sevilla, Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla.
- BOIA, Lucian (1997): *Entre el ángel y la bestia. El mito del hombre diferente desde la Antigüedad hasta nuestros días*, Santiago de Chile, Andrés Bello.
- CÁCERES, Olga (2016): *Inventario del caballo,* col. Inventario, México, Serpentina / Conaculta.
- CARDOSO, Ciro Flamarion (2001): *Ensayos*, San José, Editorial de la Universidad de Costa Rica.
- CASAS, Quim (2007): *Películas clave del western*, Barcelona, Ma Non Troppo.
- CATALÀ DOMÈNECH, Josep M. (2008): *La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales*, Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya.
- CLARENC, Claudio Ariel (2011): *Nociones de cibercultura y literatura. Herramientas para la creación digital*, Lulu.com.
    - (2011): *Nociones de cibercultura y periodismo*, Lulu.com.
- CUERVO PRADOS, Mónica (2016): “De Prometeo al Ciberprometeo”, *Nexus Comunicación*, no. 20, Cali, Universidad del Valle.
- CUEVAS MARTÍN, José (2007): *Fotografía y conocimiento. La fotografía y la ciencia. Desde los orígenes hasta 1927*, Madrid, Editorial Complutense.
- DRUCE, Nikki (2016): *Making steampunk jewelry*, Ramsbury, Crowood Press.
- ELHEFNAWY, Nader (2015): *Cyberpunk, Steampunk and Wizardry: Science Fiction Since 1980*, CreateSpace Independent Publishing Platform.
- ESTRADA URROZ, Rosalina (2010): *Sociabilidad y diversión en Puebla. Del Imperio al Porfiriato*, col. Bicentenario. Puebla: de la Independencia a la Revolución, Puebla, Ediciones de Educación y Cultura / Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

- FAULSTICH, Werner (1999): “El nuevo cine de ciencia ficción: *Blade Runner* (1982)”, en FAULSTICH, Werner y Helmut KORTE, comps.: *Cien años de cine. 1895-1995*, vol. 5, México, Siglo XXI.
- GALÁN RODRÍGUEZ, Carmen (2007): “5. *Imago mundi*: las lenguas imaginarias de la ciencia ficción”, en SARMIENTO, Ramón y Fernando VILCHES, coords.: *Neologismos y Sociedad del Conocimiento: Funciones de la lengua en la era de la globalización*, Col. Fundación Telefónica, Barcelona / Madrid, Ariel / Universidad Rey Juan Carlos.
- GARCÍA AMILBURU, María y Bárbara LANDEROS CERVANTES (2011): *Teoría y práctica del análisis pedagógico del cine*, Madrid, Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- GUNNING, Tom (2011): “De Edison a Griffith: el cine y la modernidad”, en BRUNETTA, Gian Piero, dir.: *Historia mundial del cine. Vol. I: Estados Unidos. Tomo primero*, Madrid, Akal.
- GUBERN, Roman (2014): *Historia del cine,* Barcelona, Anagrama.
- HERRERA FLORES, Joaquín (2005): *Los derechos humanos como productos culturales. Crítica del humanismo abstracto*, serie Reversos del Leviatán, Madrid, Los Libros de la Catarata.
- KONIGSBERG, Ira (2004): *Diccionario técnico Akal de cine*, Madrid, Akal.
- LEAL, Juan Felipe y Carlos Arturo FLORES (2016): *El cine bélico*, col. Anales del Cine en México, 1895-1911, vol 4: 1898: Segunda parte, México, Juan Pablos / Voyeur.
- LEMKOW, Louis (2001): “La representación de la ciencia a través de la ciencia ficción”, en JUNYENT, Cristina, ed.: *Comunicar ciencia*. *Treballs de la SCB*, vol. 51, Barcelona, Instituto de Estudios Catalanes.
- MARTÍN, Cándido (2001): *De la unicidad a la pluralidad de los mundos*, Cádiz, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz.
- MARTÍNEZ ABADÍA, José y Federico FERNÁNDEZ DÍEZ (2013): *Manual del productor audiovisual*, Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya.

- McSTOTTS, Jennifer (2014): “Asking the Biopunk Questions: Opposition and Interrogation in Olivia Dunham and Walter Bishop”, en COCHRAN, Tanya *et al*, eds.: *The Multiple Worlds of Fringe. Essays on the J.J. Abrams Science Fiction Series*, Jefferson, McFarland & Company.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR (2016): *Lengua y literatura. 10º grado. Texto del estudiante*, Quito, Universidad Andina Simón Bolívar.
- MÚNERA, Claudia Patricia y Diego Francisco CALDERÓN APONTE (2014): “La televisión del control neuronal y la teoría moral de los muñecos de trapo: sentidos del *cyberpunk* y *postcyberpunk* en el cine, e impacto de la tecnología en la sociedad”, *Revista Temas*, no. 8, Bucaramanga, Departamento de Humanidades de la Universidad de Santo Tomás.
- NOVELL, Noemí (2008): “El cine de ciencia ficción: un enfoque en la diferencia”, en CLÚA, Isabel, ed.: *Género y cultura popular. Estudios culturales 1*, col. Discursos, Bellaterra, Universitat Autònoma de Barcelona.
- ORELLANA GUTIERREZ DE TERÁN, Juan (2007): *Como en un espejo. Drama humano y sentido religioso en el cine contemporáneo*, serie Cine, Madrid, Encuentro.
- OSEGUERA MEJÍA, Eva Lydia (2014): *Literatura 2*, 2ª ed., México, Grupo Editorial Patria.
- OSORIO, Olga (2013): *Solaris (Solyaris), Andrei Tarkovski (1972)*, col. Guías para ver y analizar, no. 53, Valencia, Nau Llibres.
- OUBIÑA, David (2014): *Una juguetería filosófica. Cine, cronofotografía y arte digital*, Buenos Aires, Manantial.
- PICKOVER, Clifford A. (2011): *De Arquímides a Hawkin. Las leyes de la ciencia y sus descubridores*, Barcelona, Crítica.
- PINEL, Vincent (2009): *Los géneros cinematográficos. Géneros, escuelas, movimientos y corrientes en el cine*, Barcelona, Ma Non Troppo.
- RAMOS SÁINZ, María Luisa (2007): “Cine y arqueología: Instrumento de difusión y análisis”, en IGLESIAS GIL, José Manuel, ed.: *Actas de los XVII Cursos*

Monográficos sobre el Patrimonio Histórico, Cursos sobre el Patrimonio Histórico 11, Reynosa, Universidad de Cantabria / Ayuntamiento de Reynosa.

- RING, Robert C (2011): *Sci-Fi Movie Freak*, Iola, Krause Publications, F+W Media, Inc.
- RIVAS PÉREZ, Carelia (2007): *Haciendo cineclubes: manual de organización de cineclubes*, Caracas, Fundación Editorial El Perro y la Rana.
- RIVERA ESCOBAR, Raúl (2007): *La era silente del dibujo animado*, serie Nueva Universidad, Lima, Fondo Editorial Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- RODRÍGUEZ BERMÚDEZ, Manuel (2007): *Animación. Una perspectiva desde México*, México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de la Universidad Nacional Autónoma de México.
- RODRÍGUEZ CHICO, Julio (2016): *Guía fácil para entender el cine*, Madrid, Mestas.
- RUITIÑA TESTA, Cristóbal (2012): "Consecuencias de la adaptación de la televisión al escenario digital. La nueva frontera de la inmediatez informativa", en LLOVES SOBRADO, Beatriz y Francisco SEGADO BOJ, coords.: *I Congreso Internacional de Comunicación y Sociedad Digital***,** Logroño, Universidad Internacional de La Rioja.
- SÁNCHEZ, Sergi (2007): *Películas clave del cine de ciencia ficción*, Barcelona, Ma Non Troppo.
- SEMPERE, Pedro (2015): *McLuhan en la era de Google. Memorias y profecías de la Aldea Global*, 2ª ed. ampliada, Lulu.
- TELOTTE, J.P. (2001): *El cine de ciencia ficción*, Cambridge, Cambridge University Press.
- VANDERMEER, Jeff y S. J CHAMBERS (2011): *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Googles, Mad Scientist, and Strange Literature*, Nueva York, Abrams Image.

FUENTES ELECTRÓNICAS

- AGUILERA, Manuela (2014): “Pensadores y utopías”, *Crítica.* Disponible en http://www.revista-critica.com/la-revista/monografico/reportajes/382-pensadores-y-utopias.
- AMAYA, Verónica (2010): “Películas de acción”, *Películas de acción.* Disponible en http://veronicapeliculasdeaccion.blogspot.mx/2010/05/peliculas-de-accion.html.
- *“Astounding Stories”*, *Tienda Ciberdark.net.* Disponible en https://tienda.cyberdark.net/astounding-stories-1930-1939-n61257.html.
- AVANTNOS, Pam (2007): “*Clockpunk*”, *Urban Dictionary*. Disponible en http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Clockpunk.
- BECEYRO, Raúl (s/f): *Sobre cine documental.* Disponible en http://www.catedras.fsoc.uba.ar/decarli/textos/Beceyro.htm.
- BERMEJO, José Carlos (2016): “Los inicios del cine de ciencia ficción”, *Actualitynotes.com.* Disponible en http://www.actuallynotes.com/los-inicios-del-cine-de-ciencia-ficcion-htm/.
- “*Beyond Steampunk*”, *STEAMED! Writing Steampunk Fiction.* Disponible en https://ageofsteam.wordpress.com/tag/cyberprep/.
- “*Blitzpunk*”, *Nikola-Teslapunk.* Disponible en http://nikola-teslapunk.deviantart.com/gallery/30336120/Blitzpunk.
- CASTAÑEDA, Ulises (2015): “Cine de ciencia ficción: del origen a la cumbre de los años 80”, *Ciudadanos en red.com.* Disponible en http://ciudadanosenred.com.mx/cine-de-ciencia-ficcion-del-origen-a-la-cumbre-de-los-anos-80/.
- CASTILLA, Claudia (2008): “El suspenso como género cinematográfico”, *Toma Uno.* Disponible en http://zoomtomauno.blogspot.mx/2008/11/el-suspenso-como-gnero-cinematogrfico.html.
- “*Ciberpunk* (movimiento literario)”, *El Jardín Indiano.* Disponible en https://jardin.lasindias.com/indianopedia/ciberpunk-movimiento-literario.

- CRUCES COLADO, Jacobo (s/f): “Distopía”, *Sitio de ciencia ficción*. Disponible en https://www.ciencia-ficcion.com/glosario/d/distopia.htm.
- CURCIO, Maximiliano (2010): “Historia del western”, *En Clave de Cine.* Disponible en http://criticaycine.blogspot.com/2010/03/historia-del-western.html.
- “¿Dura o blanda?”, *Finis Terrae. Boletín da Asociación Galega de Ciencia Ficción.* Disponible en http://idd00bse.eresmas.net/finisterrae/dura.htm.
- FERRER MEDINA, Claudia (2005): “Los géneros cinematográficos”, *MailxMail.* Disponible en http://www.mailxmail.com/curso-generos-cinematograficos/generos-cinematograficos.
    - (2005): “Capítulo 11: Cine terror”, *Los géneros cinematográficos.* Disponible en http://www.mailxmail.com/curso-generos-cinematograficos/cine-terror.
    - (2005): “Capítulo 16: Cine negro”, *Los géneros cinematográficos.* Disponible en http://www.mailxmail.com/curso-generos-cinematograficos/cine-negro.
- GALLEGO, Eduardo y Guillem SÁNCHEZ (2005): “¿Qué es la ciencia ficción?”, El Sitio de Ciencia Ficción. Disponible en https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm.
- GONZÁLEZ ALBACETE, Sebastián (2014): “Cine, historia y sus géneros”, *SlideShare.* Disponible en https://es.slideshare.net/gigalbacete/cinehistoria-y-sus-gneros.
- HOPE, Daniel (2014): “*Punkpunk: A Compendium of Literary Punk Genres*”, *Lit Reactor*. Disponible en https://litreactor.com/columns/punkpunk-a-compendium-of-literary-punk-genres.
- IGLESIAS, Emilio (2012): “*Dieselpunk, the pulp heritage”*, *Relatos pulp.com.* Disponible en http://www.relatospulp.com/articulos/tematicos/161-dieselpunk-the-pulp-heritage.html.
- INMUNSAPÁ, N. (2012): “Los fantásticos punks del Steam”, *El Investigador.* Disponible en http://el-investigador-magazine.blogspot.mx/2014/12/los-fantasticos-punks-del-steam.html.

- “La Edad de oro y Edad de plata de la Ciencia Ficción”, *El portal de la ciencia ficción.* Disponible en https://chrispetican.jimdo.com/la-edad-de-oro-y-edad-de-plata-de-la-ciencia-ficci%C3%B3n/.
- “La novela de ciencia ficción: una introducción”, *Novela de ciencia ficción*, Biblioteca Nacional de España. Disponible en http://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/NovelaCienciaFiccion/Introduccion/.
- LARA, Leticia (2014): “*Six Gun Snow White*”, *Fantástica-Ficción.* Disponible en http://www.fantasticaficcion.com/index.php/tag/premios-hugo/page/2/.
- LAZEAR, Suzanne (2010): “What is Elfpunk?”, STEAMED! *Writing Steampunk Fiction.* Disponible en https://ageofsteam.wordpress.com/2010/07/19/what-is-elfpunk/.
- LIPTAK, Andrew (2011): “¿Qué es la ciencia ficción militar?”, *Runes Sanguinis.* Disponible en https://zothiqueelultimocontinente.wordpress.com/2011/04/13/runes-sanguinis-11-que-es-la-ciencia-ficcion-militar-por-andrew-liptak/.
- LITUNICIENCIAFICCION (2014): “Etapas de la novela de ciencia ficción”, *Blog de Litunicienciaficcion*. Disponible en http://litunicienciaficcion.blogspot.es/1394231418/etapas-de-la-novela-de-ciencia-ficcion/.
- LONDOÑO PROAÑO, Cristián (2016): “La nueva ola de la ciencia ficción”, *Cristián Londoño Proaño.* Disponible en https://www.cristianlondonoproano.com/single-post/2015/04/26/La-nueva-ola-de-la-ciencia-ficci%C3%B3n.
- “Los géneros cinematográficos”, *Géneros cinematográficos. Clasificación de los productos de la industria del cine.* Disponible en http://codigosvisuales09.blogspot.mx/.
- “Lo trágico y lo cómico”, *Lengua y literatura*. Disponible en https://josuedragon200.wordpress.com/lo-tragico-y-lo-comico/.
- MAISO, Arturo G. (2015): “Las mejores películas de fantasía”, *El cine en la sombra.* Disponible en http://www.elcineenlasombra.com/las-mejores-peliculas-de-fantasia/.

- MANZANO, Lorena (2013): “Origen y definición”, *Retrofuturismo*. Disponible en http://retrofuturismo1.blogspot.mx/.
- MARTÍNEZ-SALANOVA SÁNCHEZ, Enrique (s/f): “Cine documental”, *Cine y educación.* Disponible en http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/cinedocumental.htm.
- MARTÍNEZ, Yaiza (2005): “La ciencia ficción tiene su origen en la Antigüedad”, *Tendencias21. Tendencias literarias.* Disponible en http://www.tendencias21.net/La-ciencia-ficcion-tiene-su-origen-en-la-Antig%C3%BCedad_a662.html.
- MARTÍN RODRÍGUEZ, Mariano (2013): “El retrofuturismo literario. En torno a *Steampunk: Antología retrofuturista*”, *Hélice*, vol. II, issue 2, Getafe, Asociación Cultural Xatafi, p. 69. Disponible en http://www.revistahelice.com/revista/Helice_2_vol_II.pdf.
- PERSON, Lawrence (s/f): “Notas para un Manifiesto Postcyberpunk (1999)”, Void Rizoma. Disponible en https://voidrizoma.net/page/9.
- PINTO, María, dir. (2011): “Cine documental”, *Alfamedia.* Disponible en http://www.mariapinto.es/alfamedia/cine/documental.htm.
- POBLETE, Joel (2003): “El biopic. ¿Vidas ejemplares?”, *Mabuse, Revista de cine*. Disponible en *http://www.mabuse.cl/historia.php?id=31414*.
- “Punks literarios”, *Mariana tiene blog.* Disponible en http://marianatieneblog.blogspot.mx/2009/09/punks-literarios.html.
- QUINTANA CARRANDI, Antonio (2008): “*Planeta prohibido”, Sitio de ciencia ficción.* Disponible en http://www.ciencia-ficcion.com/pelis/pplanetpr.htm.
- RED, Andy (2012): “Cine de aventuras”, *Cine.* Disponible en http://listadegeneroscinematograficos.blogspot.mx/2012_11_01_archive.html.
- REYNA ORTIZ, Cuauhtémoc (2016): *“Wirepunk”*, *Café Anime Lair.* Disponible en https://cafeanimelair.com/2016/05/01/wirepunk/.
    - (2011): “Ciencia ficción social”, *Café Anime Lair.* Disponible en https://cafeanimelair.com/2011/02/01/social-science-fiction/.

    - (2011): “*Nanopunk*”, *Café Anime Lair.* Disponible en https://cafeanimelair.com/2011/08/22/nanopunk/.
- RÍOS ÁLVAREZ, Guillermo (s/f): “24. *Atompunk”*, *Sitio de ciencia ficción*. Disponible en https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op01675.htm.
- ROJAS, Alberto (2010): “Ucronías: ¿Y qué hubiera ocurrido si…?”, *Guioteca.* Disponible en https://www.guioteca.com/literatura-fantastica/ucronias-%C2%BFy-que-hubiera-ocurrido-si%E2%80%A6/.
- ROSELLO, Elisabet (s/f): *“Steampunk”*, *Divagaciones ucrónicas.* Disponible en http://www.tea-tron.com/elisabetrosrom/blog/sample-page/.
- SÁNCHEZ, Guillem y Eduardo GALLEGO: “¿Qué es la ciencia ficción?”, *Sitio de ciencia ficción.* Disponible en https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm.
- STEWART, Christy Leigh (2017): “*Sub-punk genres*”, *Good Reads.* Disponible en https://www.goodreads.com/topic/show/290230-sub-punk-genres.
- TARACIDO, Marcos (2005): “Futurismo negro y *cyberpunk*: ciencia ficción curiosamente conservadora”, *Libro de notas.* Disponible en http://librodenotas.com/article/7240/futurismo-negro-y-cyberpunk-ciencia-ficcion-curiosamente-conservadora.
- “*Teslapunk*”, *The Astonishing Adventures.* Disponible en http://www.theastonishingadventures.com/teslapunk/.
- TORRES GARCÍA, Diana Lucía (s/f): “Objetivo 3. Formas de expresión de acuerdo al lenguaje utilizado. (Parte IV)”, *Mundo Universitario.* Disponible en
- https://lcdasensprofdianatorres.jimdo.com/iupma/opt-te%C3%B3-educ-uso-del-peri%C3%B3dico-en-el-aula/obj-3-iv/.
- VELAZQUEZ, Fernanda (2017): “5 nuevos géneros literarios que seguramente no conoces”, *LeerMx.* Disponible en http://leermx.com/5-nuevos-generos-literarios-que-seguramente-no-conoces/.
- VILA MUÑOZ, Víctor (2017): “Ciencia ficción dura vs. ciencia ficción blanda”, *Portal de ciencia ficción.* Disponible en

http://www.portalcienciayficcion.com/index.php?option=com_content&view=article&catid=185:resenas&id=2012:ciencia-ficcion-dura-vs-ciencia-ficcion-blanda.

- “*What is Dreampunk*?”, *Dreampunk.me.* Disponible en http://dreampunk.me/blog/what-is-dreampunk/.